

Ano VI N° 63 DEZEMBRO 1986 Cr\$ 14,00

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

Natal:
época de
compras


ISSN 0101-3041





ser

Cabos Centronics TPX. Alta qualidade ligada ao microcomputador



A alta qualidade acaba de se ligar ao microcomputador. Com o cabo TPX você conecta seu MSX (Expert ou Hotbit) a qualquer periférico de saída padrão Centronics, como impressoras, plotter, braço mecânico etc.

Uma novidade no mercado, com exclusivo sistema de isolamento pino-a-pino que evita perda de contato e curto-circuito. Cabo Centronics é desenvolvido dentro dos mais rigorosos padrões de tecnologia e testado eletronicamente segundo as mais

TPX



Bye Byte

1986 está acabando. Tantas novidades aconteceram este ano: renovadas pressões norte-americanas contra nossa lei de reserva de mercado; mudanças na economia; prenúncio de uma nova Constituição. E mais uma vez o Natal.

Este ano, as compras natalinas encontram, no segmento dos micros, um mercado super-aquecido, que ainda não se refez do estouro na demanda causado pelo Plano Cruzado. Por isto, quem estiver pensando em presentear-se com um micro pessoal, ou algum equipamento periférico, deve antes de sair para o comércio dar uma lida na reportagem que a equipe de MICRO SISTEMAS preparou para a ocasião. Nela, os leitores encontrarão diversas dicas sobre onde e como comprar.

Nesta edição também se encontra uma ótima opção para a leitura de fim de ano. Dois assessores técnicos de MS, Pierre Lavelle e Antonio Carlos Guimarães, assinam artigos bastante elucidativos sobre a linguagem de programação C, que cada vez conquista mais adeptos entre os usuários de microcomputadores. Aguardem também para breve um grande especial sobre a linguagem BASIC — material completíssimo, pesquisado e produzido por nossos assíduos colaboradores da revista.

Isso já é papo para 87. Espero que esse ano, impar como muitos preferem, traga boas surpresas para o Brasil e nossa tão visada área de Informática. Em MICRO SISTEMAS também o ano de 1987 trará muitas mudanças. A primeira delas anúncio agora: é o meu afastamento da editoria da revista, que a partir de janeiro passa a ser conduzida por nossa colega Graça Santos, atualmente subeditora de MS. Integrando a equipe de MICRO SISTEMAS já há muitos anos, Graça dará continuidade a um trabalho que foi por mim começado há cinco anos atrás, e planeja desde já algumas novidades que vão mexer — e melhorar, creio eu — a revista.

Já por diversas vezes tive oportunidade aqui de reconhecer que o sucesso alcançado por MICRO SISTEMAS tem como causa principal o apoio e amizade de seus leitores. Cabe aqui dar o meu último "muito obrigada" aos amigos. Beijinho, beijinho e bye byte!

Alda Campos

SUMÁRIO

- 6** CÁLCULOS AVANÇADOS NO TK90X
Confira este artigo de Álvaro Borja que ensina uma maneira de efetuar cálculos avançados em Assembler no TK90X.
- 12** POR QUE C?
Pierre Lavelle avalia neste artigo as principais linguagens, seus pontos positivos e negativos e justifica sua opção por C.
- 20** NATAL: ÉPOCA DE COMPRAS
Se você quer comprar um micro, periféricos ou acessórios no Natal, não deixe de ler as dicas que MS traz nesta reportagem.
- 26** NOVOS OPERADORES PARA O APPLE
Implemente cinco novos comandos BASIC no seu micro da linha Apple, com este programa de Antonio Salgado Guimarães.
- 31** ZAPPER
Para os usuários do TRS-80, um programa de Carlos Choia e Svem Bleckwedel que permite fazer alterações no disquete tais como mudar mensagens de erro e corrigir falhas no diretório.
- 34** TRACE
Programa de Ricardo de Paola que acrescenta ao Microbug as funções de Disassembler e Simulação do Assembler. Linha ZX81.
- 40** MEDIÇÃO DE VELOCIDADE
Mantenha ajustada a velocidade de operação dos drives do seu TRS-80 com este programa de Márcio Hampshire de Araújo.
- 50** MANIPULAÇÃO DE GRÁFICOS
Aprenda com Luís Ricardo Gamboa uma técnica para desenhar, pintar em cores artificiais e animar figuras com grande velocidade no Color, usando apenas uma página gráfica.
- 58** UM POUCO DA LINGUAGEM C
Conheça a poderosa linguagem C, suas características e utilizações neste artigo de Antonio Carlos Salgado Guimarães.
- 62** O MAPA DA ROM DO TK90X
Nesta segunda e última parte do artigo de Álvaro Ferreira de Freitas Borja, mais rotinas internas do TK90X.
- 72** LINGUAGEM DE MÁQUINA NO MSX (I)
MS inicia nesta edição mais um curso. Na primeira lição, o autor, Daniel José Burd, aborda a arquitetura dos MSX.
- BANCO DE SOFTWARE**
46 GENIUS
49 TIRO AO ALVO

SEÇÕES

4 CARTAS	44 HARDWARE	66 DICAS
10 XADREZ	56 VIDEOTEXTO	71 LIVROS
16 BITS	65 MICROFICHA	71 ÍNDICE
24 SOFTWARE		DE ANUNCIANTES.

Micro Sistemas

EDITORA:

Aida Sururus Campos
ASSESSORIA TÉCNICA:

Roberto Quito da Sant'Anne; Antônio Carlos Salgado Guimarães; Cláudio José Costa; Pierre Jean Lavelle; Giangiacomo Ponzio Neto.

CPD: José Henrique Fatie de Silva; Lúcia Maria Cabral de Menezes; Pedro Paulo Pinto Santos.

REDAÇÃO: Graça Santos (Subeditorial); Stela Lachtermacher; Mônica Alonso Moncores; Carlos Alberto Azevedo; Lia Bergman; Luis Alberto M. Prado (Revisão).

COLABORADORES: Aldo Naleto Jr.; Amaury Moraes Jr.; Antonio Costa Pereira; Ari Morato; Celso Bressan; Claudio de Freitas B. Bittencourt; Eduardo O. C. Cheves; Evandro Mascarenhas de Oliveira; Gilberto Caserta; Ivan Camilo da Cruz; Jaime Nisembaum; João Antônio Zuffo; José Rafael Sommerfeld; José Roberto F. Cottim; Lúvia Pareschi; Luciano Nilo de Andrade; Maurício Costa Reis; Marcelo Renato Rodrigues; Nelson Tamura; Nelson N. S. Santos; Oscar Júlio Burd; Paolo Fabrizio Pugno; Pierluigi Piazzi; Renato Degiovani; Rizieri Maglio.

SECRETARIA: Wilma Marly Ferreira Cavalcante; Luiza Carla Félix.

ARTE: Fabio da Silva (coordenação/produção gráfica); Maria Helena Lopes dos Santos (secretária); Leonardo Santos (diagramação); Fátima Souza de Oliveira (revisão); Wellington Silveira e Orlando Barros Filho (arte-final).

ADMINISTRAÇÃO: Janeta Sarno

PUBLICIDADE:

São Paulo:
Genil dos Santos Roberto
Contato: Paulo Gomide; Iranl Cardoso
Tel.: (011) 853-3229, 953-3152

Rio de Janeiro:
Elizabeth Lopes dos Santos
Contatos: Regina Gimenez; Georgina de Oliveira
Tel.: (021) 262-6306

Minas Gerais:
Sidney Domingos da Silva
Rua da Bahia, 1148 - sala 1318
CEP 30.000 - Belo Horizonte - Tel.: (031) 222-5104

Porto Alegre:
COMUNICAÇÃO - ASSESSORIA E
REPRESENTAÇÕES COMERCIAIS
Rua dos Andradas, 1155 - Salas 1606/1607
Tel.: (0512) 26-0839

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS:
Ademar Belon Zochio (RJ)
José Antônio Alarcon (SP)

Nordeste
Márcio Augusto das Neves Viana
Av. Conde da Boa Vista, 1389 - térreo
CEP 50000 - Recife
Tel.: 222-6519

Belo Horizonte
Maria Fernanda G. Andrade
Caixa Postal 1687
Tel.: (031) 334-6076

FOTOLITO: COMPOSIÇÃO:
Juracy Freire Studio Alfa, Coopim

IMPRESSÃO:
JB Indústrias Gráficas.

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglie Distribuidora Ltda.
Tel.: (021) 268-9112

ASSINATURAS:
No país: 1 ano Cz\$ 140,00

Filada ao

IVZ

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados a qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentários ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

ATI

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da
Análise, Teleprocessamento e Informática Edi-
tora Ltda.

Endereços:
Rua Oliveira Dias, 153 - Jardim Paulista - São Paulo/SP - CEP 01433 - Tels.: (011) 853-3800 e 881-5668 (redação)

Av. Pres. Wilson, 165 - grupo 1210 - Centro - Riode Janeiro/RJ - Tel.: (021) 262-6306

cartas

COMUNICAÇÃO DE DADOS

Em relação à matéria sobre Comunicação da Dados, publicada em MS nº 59, gostaria de acrescentar que a Telemig oferece um serviço de Comunicação de Dados que promove a troca de textos e arquivos binários entre micros, mesmo que estes sejam de sistemas operacionais diferentes (CP/M, TRS-DOS, NEW-DOS, MS-DOS, SP/M e outros), utilizando a rede de telefonia pública. Além disto, fornece a possibilidade de conexão entre dois micros remotos para diálogo entre os usuários.

Este software, denominado *Transtexto*, é fornecido gratuitamente ao usuário em um disquete, juntamente com o manual de utilização. O usuário só paga o tempo de utilização da linha como se estivesse falando ao telefone. É necessário apenas que o microcomputador disponha de uma interface RS-232 e um modem que opere a 1200 bps half-duplex ou 300 bps full-duplex, para ligação através da linha discada.

É só ligar para outro usuário, combinar a velocidade de transmissão, conectar os modems e iniciar o diálogo ou a transferência de arquivos de textos ou dados, a uma velocidade seis ou 24 vezes superior a do telex.

Atualmente, como a empresa que está fornecendo este serviço no Sistema Telabrás é a Telemig, as pessoas interessadas na obtenção deste software deverão solicitá-lo ao Sr. Júlio Bicalho, do Departamento de Comunicação de Dados da Telemig, que fica na Av. Afonso Pena, 4000, 7º andar, Mangabeiras - Belo Horizonte, CEP 30000, tel.: (031) 229-2615.

Milani V. Trannin (Niterói - RJ)

COMPRA-SE MS

Desejo comprar os números 2, 4, 7 e 9 da revista MICRO SISTEMAS, desde que em bom estado. A quem interessar vendê-los, entrar em contato comigo através do seguinte endereço: Rua da Palma, 575, ap. 203, São José, CEP 50020.

Jefferson da Silva Júnior (Recife - PE)

Gostaria de entrar em contato com leitores de MS que possam e desejem vender números atrasados. Cartas para a Caixa Postal nº 10, CEP 37559.

Aproveito a oportunidade para comunicar que desejo me corresponder com usuários da linha TRS-Color.

Wildar Vilela de Souza (Ipuína - MG)

SOS AOS LEITORES

Necessito com urgência dispor de informações sobre como conectar o Apple Plus com 64 Kb a vários dispositivos externos da modo que eles sejam controlados pelo micro, por exemplo: o Apple Plus ligar e desligar ventiladores, acender e apagar lâmpadas etc..

Ficaria muito grato aos leitores de MICRO SISTEMAS que pudessem me enviar tais informações. Meu endereço é QI 2 BL "O", ap. 108, Guará I, CEP 17000.

Marcelo Gomes Correa (Brasília - DF)

Possuo um Expert, um TK90X e uma máquina de escrever Olivetti Praxis 20. Gostaria de me comunicar com firmas ou pessoas que pos-

sam me informar como poderia fazer a Praxis 20 funcionar em total compatibilidade com o Expert.

Gostaria ainda de me corresponder com usuários do TK90X para a troca de programas. Cartas para a Rua 112 nº 81, S. Sul, CEP 74000. Júlio César de A. Maia (Goiania - GO)

MS AGRADECE

Em primeiro lugar, quero dar meus parabéns à sensacional capa da revista MS nº 59 (agosto/86). Mas os elogios não param aí: as matérias sobre os *Bugs* e *Software para micros pessoais* são de tirar o chapéu. Só espero que a idéia apresentada pela última, sobre o desenvolvimento de soft nacional, dê certo; mas, para que isso aconteça, é preciso dar mais oportunidade ao pequeno programador pessoal, pois ele é a peça principal no consumo nacional de software.

Marco Antonio S. Bezerra (João Pessoa - PB)

CORRESPONDÊNCIAS

Desejo me comunicar com usuários da linha ZX81 que, às vezes, tenham dificuldades na construção de seus programas. Cartas para a Rua Quintino Bocaiuva, 1012, CEP 18600. Alexandre Pardini Vicentini (Botucatu - SP)

Desejo trocar idéias, dicas, programas e materiais com usuários da linha TRS-80 modelo III. Cartas para a Caixa Postal 142, CEP 93250. Antonio Carlos de Azevedo (Esteio - RS)

Estou fundando um clube especializado para os usuários de lógica MSX. Quem estiver interessado pode trocar informações comigo através do seguinte endereço: Rua Oito de Dezembro, 564, Vila Isabel, CEP 20550. Eduardo Vicente Egrejas (Rio de Janeiro - RJ)

Gostaria de trocar idéias com usuários do Apple II. Correspondências para a Av. Cristo Rei, 351, CEP 17500. Alexandre Marcelino da Silva (Marília - SP)

Gostaria de me corresponder com usuários do MC 1000. Cartas para a Av. José Ovidio Figueiredo, 161, CEP 13720. Marcello Pinheiro (São José do Rio Pardo - SP)

Desejo entrar em contato com os seguintes usuários: de equipamentos compatíveis com a linha IBM-PCxt; do compilador BASIC BASCOM, para a linha TRS-80; dos sistemas *Project* e *The Norton Utilities 3.1*; e do *Vidextexto*, da Telasp. Meu endereço é Av. Pedro Adams Fº, 5604, sala 701, CEP 93320. Luís Rogério Dupont (Novo Hamburgo - RS)

Desejo manter intercâmbio com usuários do TK90X. Meu endereço é Rua Cel. Antônio Soares, 631, Jaguaribe, CEP 58000. Valter Veloso (João Pessoa - PB)

Os sorteados deste mês, que receberão uma assinatura anual da revista MICRO SISTEMAS, são Antonio Costa Pereira, de São Paulo - SP; e Jorge Luís Ribeiro, de Santo Amaro - SP.

Envie sua correspondência para: ATI - Análise Teleprocessamento e Informática Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165/gr. 1210, Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20030, Seção Cartas/Redação MICRO SISTEMAS.

MICROMAQ

Sempre Novidades

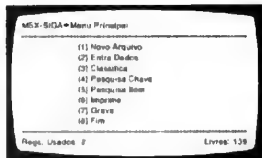
MSX

CABO DE IMPRESSORA MSX - para ligação de seu MSX à qualquer impressora paralela padrão CENTRONICS. Indique a marca da impressora e do micro.
Expert Cz\$ 580,00 Hotbit 680,00

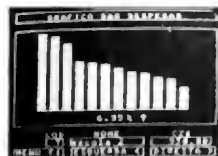
SOFTWARE

SIGA

Acabou a dúvida! Controle de estoque, mala postal, contas a pagar ou receber, agenda... Agora você tem todos estes programas em um só. O SIGA - Sistema de Gerenciamento de Arquivos - permite que você crie seus próprios campos. Até 8 campos. Ordena até 3 campos simultaneamente. Permite pesquisa por item ou por chave. O mais completo banco de dados em fita para o MSX, no Brasil. Em fita Cz\$ 300,00



CONTROLE DE DESPESA



Você gerencia 20 contas com até 60 lançamentos. Gera gráfico de barras analisando suas despesas. Atualiza dados através de lançamento de contas pagas. Em fita Cz\$ 200,00

CONTROLE BANCÁRIO

O único que além de emitir seu extrato bancário, cria o "famoso" extrato descomplicado onde você lista somente cheques, ou depósitos, ou despesas... Suporta mais de 250 lançamentos em fita ou mais de 2500 em disco.



Em fita . . . Cz\$ 200,00

Em disco . . . Cz\$ 300,00

COPYMAQ

Copiador/duplicador de fitas. Copia qualquer fita com programas até 40 kb ou 8 blocos gravados em padrão MSX. A partir de agora você poderá ter cópias de seus programas em outras fitas. Quantas quiser!

Em fita . . . Cz\$ 500,00

Em disco . . . Cz\$ 580,00

ZAPPER

Promove a varredura de programas contidos na memória (lidos de fita) permitindo alterações nos textos, endereços, header, etc. Você poderá traduzir programas ou até mesmo personalizá-los.

Em fita Cz\$ 500,00

OS MELHORES MSX

ULTRACHESS - jogo de xadrez	Cz\$ 70,00	F/D
HOLE IN ONE - golfe	Cz\$ 70,00	F/D
SOCCER - futebol	Cz\$ 70,00	F/D
PING PONG - o tradicional	Cz\$ 70,00	F/D
TENIS - o tradicional	Cz\$ 70,00	F/D
HIPER SPORT III - atletismo	Cz\$ 70,00	F/D
HIPER RALLY - automobilismo	Cz\$ 70,00	F/D
ROAD FIGHTER - automobilismo	Cz\$ 70,00	F/D
JUMP JET - simulação com combate	Cz\$ 70,00	F/D
F-16 - simulação com combate	Cz\$ 70,00	F/D
FLIGHT DECK - simulação com combate	Cz\$ 100,00	F/D
JET BOMBER - combate aéreo	Cz\$ 70,00	F/D
ZAXXON - combate aéreo	Cz\$ 70,00	F/D
RAID ON B. BAY - combate aéreo	Cz\$ 70,00	F/D
RIVER RAO - combate aéreo	Cz\$ 50,00	F/D
GALAGA - combate aéreo	Cz\$ 50,00	F/D
TIME PILOT - combate aéreo	Cz\$ 70,00	F/D
GHOSTBUSTER - baseado no filme	Cz\$ 70,00	F/D
RAMBO - baseado no filme	Cz\$ 70,00	F/D
GOONIES - baseado no filme	Cz\$ 70,00	F/D
GROG'S - aventura de BC BILL	Cz\$ 70,00	F/D
LODE RUNNER II - arcade game	Cz\$ 70,00	F/D
PACKMAN - igual de fliper	Cz\$ 70,00	F/D
CIRCUS CHARLIE - igual do fliper	Cz\$ 70,00	F/D
ROLLER BALL - mesa de pinball	Cz\$ 70,00	F/D
XIZOLOG - habilidade a equilíbrio	Cz\$ 70,00	F/D
GUN FRIGHT - duelo no oeste	Cz\$ 70,00	F/D
BOUSO - tente parar o trem	Cz\$ 70,00	F/D
NIGHT SHADE - labirinto 3D	Cz\$ 70,00	F/D
KNIGHTMARE - considerado o melhor	Cz\$ 70,00	F/D
MALA POSTAL - em fita	Cz\$ 120,00	
MALA POSTAL - em disco	Cz\$ 250,00	
FICARIO ELETRÔNICO - em fita	Cz\$ 120,00	
FICARIO ELETRÔNICO - em disco	Cz\$ 250,00	

Após o preço de cada programa aparece o código F/D, ou seja FITA ou DISCO. TODOS os programas que possuírem os dois códigos (F e D) têm seu preços apresentados para a VERSÃO FITA. Acresça Cz\$ 80,00 se desejar receber seu programa em disco.

Agora as Fitas Micromaq podem ser fornecidas em embalagem "SHOCK PROOF". Muito mais segurança para seus programas.*



Color

INTERFACE PARA JOYSTICK - A solução definitiva para você que não encontra joystick para o CP-400 ou similares no mercado. Use qualquer um que tenha o plug de ATARI (MSX, ATARI, CCE, DYNACOM) e conecte-o ao seu computador com esta interface. Cz\$ 120,00

INTERFACE PARA IMPRESSORA PARALELA - Para ligação de seu CP-400 ou similar à qualquer impressora paralela. Controle de velocidade variando entre 300 e 9600 bauds. Não esqueça de indicar a impressora. Cz\$ 1.680,00 acrescido de Cz\$ 50,00 para remessa

CABO DE LIGAÇÃO DE GRAVADOR X CP-400 Cz\$ 104,00

CABO DE LIGAÇÃO DE ANTENA X CP-400 (RF) Cz\$ 150,00

SOFTWARE

CoCo MIDI - Finalmente no Brasil o software que liga seu COLOR a um sintetizador (Yamaha, Casio, Korg, Roland ou Moog). Qualquer música composta, arranjada ou copiada no programa MUSICA II pode agora ser interpretada por seu sintetizador. Acompanha cabo de ligação. Em fita . Cz\$ 300,00 Em disco . Cz\$ 400,00

DIETAS

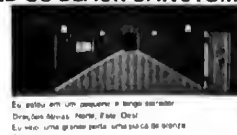
Completo controle alimentar. Sugere exercícios. Monte sua tabela de alimentos e parts para o emagrecimento através das dicas desse programa.

Em fita Cz\$ 200,00

Em disco Cz\$ 280,00

SEAQUEST CALIXTO ISLAND OU BLACK SANCTUM

Estes 3 "adventures" agora em português. Muita aventura e emoção enquanto você desenvolve sua perspicácia. Não dá para perder esta. Cada um - Em fita . . . Cz\$ 48,00 Em disco Cz\$ 128,00



PAPER ROUTE



Como entregador de jornais, você dirige sua bicicleta entregando jornais aos seus assinantes. Cuidado no arremesso! Se você danificar as propriedades as assinaturas serão canceladas. Preste atenção no trânsito também. Divirta-se! Em fita Cz\$ 60,00 Em disco Cz\$ 140,00

OS MELHORES COLOR

LIGHT PEN - caneta ótica	Cz\$ 250,00	F/D
HI RES II - alta resolução de tela	Cz\$ 120,00	F/D
MINIMAX - potente editor gráfico	Cz\$ 220,00	F/D
STAR TRADER - aventura	Cz\$ 48,00	F/D
TREKBOER - aventura	Cz\$ 48,00	F/D
VORTEX FACTOR - aventura	Cz\$ 48,00	F/D
MONEY-O-POLY - banco imobiliário	Cz\$ 48,00	F/D
BATALHA NAVAL - a tradicional	Cz\$ 100,00	F/D
P-51 - simulador de voo com batalha	Cz\$ 100,00	F/D
SR-71 - simulador de voo	Cz\$ 80,00	F/D
GOLD RUNNER - arcade game	Cz\$ 60,00	F/D
GOLD RUNNER II - arcade game	Cz\$ 60,00	F/D
CHAMBERS - labirintos múltiplos	Cz\$ 48,00	F/D
MARBLE MAZE - labirinto 3D	Cz\$ 80,00	F/D
MODULE MAN - aventura e ação	Cz\$ 60,00	F/D
FIGHTER PILOT - combate aéreo	Cz\$ 48,00	F/D
PEGASUS - combate e ação	Cz\$ 48,00	F/D
SHOCK TROPPER - aventura e ação	Cz\$ 60,00	F/D
DRAGON FIRE - combate e ação	Cz\$ 48,00	F/D

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO GRÁTIS (INDIQUE SEU COMPUTADOR)

* SE OPTAR PELA EMBALAGEM "SHOCK-PROOF", acresça Cz\$ 10,00 por unidade.

Remeta-nos CHEQUE NOMINAL E CRUZADO ou VALE POSTAL para: - Comércio de Aparelhos Eletrônicos MICROMAQ
Rua Sete de Setembro, 92 - Loja 106 - Tel.: 222.6088 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20050

Saiba como é possível fazer o seu TK90X executar cálculos avançados em Assembler e aumente a sua eficiência no processamento de dados.

Cálculos avançados no TK-90X

Alvaro Ferreira de Freitas Borja

Todos os que conhecem linguagem de máquina, sabem que ela apresenta uma certa restrição no que diz respeito a cálculos matemáticos, ficando limitada às quatro operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão), sendo que mesmo estas são pouco flexíveis, já que são restritas a valores inteiros e variando de 0 a 255 (quando utilizamos um registrador simples) ou de 0 a 65535 (quando utilizamos um par de registradores).

Porém, sabendo utilizar a imaginação e tendo um bom conhecimento de Assembler e matemática, é possível simularmos qualquer cálculo científico. Todavia, isto tomaria tempo até conseguirmos calcular por exemplo SQR (9).

Entretanto, existe um modo mais fácil e rápido que consiste em utilizarmos as rotinas do calculador.

Como podemos fazer isto? Primeiramente devemos ter em mente o seguinte procedimento, que é padrão para todos os cálculos feitos usando o calculador:

- Transferir os valores para a pilha (stack) do calculador;
- Chamar o calculador;
- Executar os cálculos;
- Encerrar os cálculos;
- Retirar o resultado da pilha;
- Continuar o programa.

TRANSFERIR OS VALORES

Existem na ROM do ZX Spectrum (TK90X) duas rotinas que fazem a transferência dos valores para a pilha do calculador. Elas porém ficam restritas aos registradores A (valores entre 0 e 255) e BC (valores entre 0 e 65535).

Para transferir um valor que esteja no registrador A, devemos chamar a rotina que fica no endereço 2D28h (11560); ela coloca o valor sob a forma de ponto flutuante no topo da pilha do calculador.

Para transferir um valor que esteja no par BC, devemos chamar a rotina que fica no endereço 2D2Bh (11563).

A primeira rotina simplesmente faz o seguinte: $C = A + B = 0$, continuando normalmente como se fosse transferir BC.

Exemplos de uso:

```
LD A, 23      ;carrega A com 23
CALL 2D28h    ;transf para o topo da pilha do calc.

LD BC, 3000   ;carrega BC com 3000
CALL 2D2Bh    ;transf para o topo da pilha do calc.
```

CHAMAR O CALCULADOR

Para acessarmos o calculador lançamos mão de um dos RESTARTS do Z80, que foram inteligentemente explorados pela Sinclair Research. Observe que o RESTART que chama o calculador é o 28h (40). Assim, para entrarmos no calculador devemos fazer RST 28h, sendo que este comando simplesmente executa um JP 335Bh (13147). A vantagem de usarmos RST 28h é que será gasto apenas um byte, além de ser mais fácil de memorizar.

Função	Cod.	Função	Cod.	Função	Cod.
troca (SWAP)	01	LN	25	CODE	1C
delete	02	EXP	26	VAL	1D
subtração	03	INT	27	LEN	1E
multiplicação	04	SQR	28	SIN	1F
divisão	05	SGN	29	COS	20
potenciação	06	ABS	2A	PEEK	21
adição	0F	OR	07	IN	2C
TAN	21	VAL#	19	USR	2D
ASN	22	USR#	19	STR#	2E
ACS	23	negate	1B	CHR#	2F
NOT	30	duplicar	31	No. AND No.	00
ATN	24	truncar	3A	val AND val#	1D

Figura 1

Valor	Cod.
Empilha o valor 0 (zero)	A0
Empilha o valor 1 (um)	A1
Empilha o valor 1/2	A2
Empilha o valor 1/2	A3
Empilha o valor 10 (dez)	A4

Figura 2

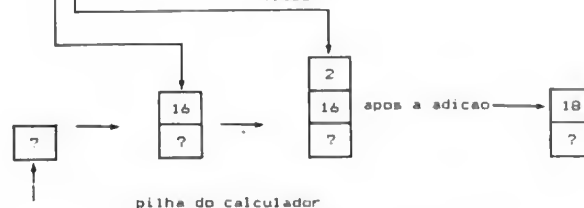
INSTRUÇÕES DE CÁLCULOS

Após executarmos um RST 28h passamos a contar com as funções matemáticas do ZX Spectrum (TK90X), sendo cada função definida por um código específico, na figura 1 estão os códigos de cada uma das funções.

A figura 2 fornece os códigos que permitem usarmos as constantes do calculador. Após os referidos códigos, o valor correspondente será colocado no topo da pilha do calculador.

Exemplificando:

```
LD A,10h      ;A=16
CALL 2D28h    ;transfere para a pilha
LD A,02h      ;A=2
CALL 2D28h    ;transfere para a pilha
RST 28h       ;entra no CALCULADOR
DB 0Fh        ;soma os dois valores que
               ;estão no topo da pilha
               ;e coloca o resultado no
               ;video
```



ENCERRAR OS CÁLCULOS

Antes de retornarmos do calculador, devemos tomar o cuidado de encerrar a operação, caso contrário, os códigos continuarão a ser in-

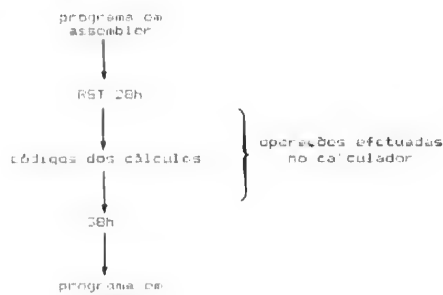
interpretados como sendo do computador e não códigos do Z80. Para tal devemos utilizar o código 38h (56).

Exemplificando:

```
LD A, 10h      ;A=10
CALL 2D28h     ;transfere para a pilha
LD A, 02h      ;A=2
CALL 2D28h     ;transfere para a pilha
RST 28h        ;entra no CALCULADOR
DB 0Fh         ;soma os dois valores que
               ;estão no topo da pilha
DB 38h         ;encerra calculo e retorna
```

continuação do programa
em Assembly

Esquemáticamente, podemos representar estes procedimentos da seguinte maneira:



RETIRAR OS VALORES DA PILHA

Para retirarmos os valores que estão no topo da pilha do computador dispomos de duas rotinas da ROM, que são as seguintes:

a) 2307h (8967) — transfere os dois números em ponto flutuante que estão no topo do computador para o par de registradores BC, sendo que o valor retornado será um número inteiro na faixa de 0 a 65535.

b) 2314h (8980) — transfere um número em ponto flutuante que esteja no topo da pilha do computador para o registrador A. O valor retornado será um número inteiro na faixa de 0 a 255.

Você já deve ter notado que se o valor do resultado for um número inteiro e positivo dentro das citadas faixas, basta colocarmos o valor do resultado no par BC e efetuarmos um RETorno ao BASIC (ao entrarmos, deveremos usar um PRINT USR endereço da rotina), que teremos o valor corretamente impresso na tela.

Entretanto, quando tivermos um resultado que não atenda estas solicitações deveremos lançar mão de outro recurso, que é o seguinte: encerrar os cálculos com o código 38h (56), não retirar o resultado do topo da pilha do computador; e chamar a rotina da ROM que imprime um valor em ponto flutuante, localizada no endereço 2DE3h (11747). Desta forma, poderemos imprimir qualquer que seja o resultado da(s) operação(ões) realizada(s) no computador.

Exemplo:

```
LD A, 10h      ;A=10
CALL 2D28h     ;transfere para a pilha
LD A, 02h      ;A=2
CALL 2D28h     ;transfere para a pilha
RST 28h        ;entra no CALCULADOR
DB 0Fh         ;soma os dois valores
DB 38h         ;encerra calculo e retorna
CALL 2DE3h     ;imprime o valor que está no topo
```

Todavia, nem sempre desejamos imprimir os resultados das operações efetuadas no computador, para isto devemos recorrer às memórias do computador ou qualquer outra área designada para trabalhar como memória auxiliar.

Ao utilizarmos as memórias do computador, não precisamos sair do computador para armazenarmos o resultado. A única restrição é a disponibilidade de apenas 30 bytes, o que equivale a 6 memórias de 5 bytes (ponto flutuante).

O valor que é armazenado é sempre o que está no topo da pilha do computador. A figura 3 apresenta o endereço de cada uma das memórias, bem como o código para guardar e recuperar os dados.

Um outro problema em guardarmos valores nestas memórias é que as mesmas são controladas pelo sistema, isto é, são variáveis do sistema e, portanto, estão sujeitas a alterações, principalmente se estivermos utilizando estas rotinas de cálculo em programas híbridos (BASIC & Assembly).

O melhor é evitarmos transtornos, para tal devemos reservar uma área da memória destinada ao armazenamento dos resultados. Assim,

FALTOU LUZ ?

POWER PAK =

+1 ESTABILIZADOR
+1 "NO BREAK"
(ENERGIA DE EMERGÊNCIA)
+1 BATERIA (SELADA)

(PELO PREÇO DE UM ESTABILIZADOR)



NÃO PARE...
POWER PAK
(ENERGIA DE EMERGÊNCIA)

POWER PAK

Único "No break" (energia de emergência) do Brasil, estabilizado e com bateria interna selada.

BATERIA SELADA

- Não vaza
- Dispensa reposição de água
- Não exala gases
- Não suja os terminais

LEVE
3
PAGUE
1

avel

SÃO PAULO

AMDEX
M.B.D.
INTERDATA
T.C.A.
BELO HORIZONTE
RECIFE
CURITIBA
BRASCOMA
PORTO ALEGRE
MERCOS

Tel: 286-8321
Tel: 813-1817
Tel: 299-5121
Tel: 619-7780
Tel: 462-6266
Tel: 325-1551
Tel: 224-5006
Tel: 25-4822

BRASLIA

S.L.T.
RIO DE JANEIRO
ALFADATA
DATALOGICA
ESTABVOLT
INTERDATA
MICROCONSULT
MICROBAG
PRINT-MACAE

Tel: 223-5731
Tel: 292-7784
Tel: 286-2049
Tel: 253-7227
Tel: 259-7059
Tel: 222-6030
Tel: 62-4652



CÁLCULOS AVANÇADOS NO TK90X

podemos ter certeza que quando quisermos o resultado de uma determinada operação feita logo no início dos trabalhos, o mesmo ainda está guardado, bastando transferi-los para a área das memórias do computador e efetuar novos cálculos ou simplesmente imprimi-los.

A seguir, temos dois programas de demonstração das facilidades oferecidas pelo computador. Eles podem ser carregados em qualquer posição de memória, devendo a entrada dos mesmos ser feita por meio de um comando RAND USR endereço inicial.

Exemplo 1: $\sqrt{5 \cdot \ln(4)} = 2,6327688$

```
23300 SE 02 LD A, 02
23302 CD 01 16 CALL 1601h ;abre o canal de video
23305 SE 04 LD A, 04
23307 CD 28 2D CALL 2D28h ;empilha 4
23310 EF RST 28h ;chama o CALCULADOR
23311 25 DB 25h ;LN(4)
23312 C0 DB 00h ;guarda na memoria 0
23313 38 DB 38h ;encerrar
23314 SE 05 LD A, 05
23316 CD 28 2D CALL 2D28h ;empilha 5
23319 EF RST 28h ;chama da memoria 0
23320 E0 DB 00h ;multiplicacao -> LN(4)*5
23321 04 DB 04h ;SQRT -> SQRT(L
23322 28 DB 28h ;encerrar
23323 38 DB 38h ;imprime resultado
23324 CD E3 2D CALL 2DE3h ;retorna ao BASIC
23327 C9 RET
```

Exemplo 2: $(5)^3 \cdot (PI/2) = 196,34954$

```
23300 SE 02 LD A, 02h
23302 CD 01 16 CALL 1601h ;abre o canal de video
23305 SE 05 LD A, 05h
23307 CD 28 2D CALL 2D28h ;empilha 5
23310 SE 03 LD A, 03h
23312 CD 28 2D CALL 2D28h ;empilha 3
23315 EF RST 28h ;entra no CALCULADOR
23316 06 DB 06h ;potencia -> 5^3
23317 C0 DB 00h ;guarda na memoria 0
23318 A3 DB A3h ;empilha PI/2
23319 E0 DB 00h ;chama memoria 0
23320 04 DB 04h ;multiplica -> (5^3)*(PI/2)
23321 38 DB 38h ;encerrar
23322 CD E3 2D CALL 2DE3h ;imprime resultado
23325 C9 RET
```

Caso você não queira imprimir o resultado (pode ser um resultado intermediário), devemos utilizar o seguinte artifício:

- Proceder os cálculos normalmente;
- Antes de retornar, salvar o resultado em uma das memórias do computador;

Figura 3

memória	endereço	guardar	recuperar
00	23698	C0	E0
01	23703	C1	E1
02	23708	C2	E2
03	23713	C3	E3
04	23718	C4	E4
05	23723	C5	E5

- Retornar (código 38h);
- Transferir o conteúdo da memória do computador para uma área reservada (memória auxiliar).

O programa a seguir executa esta transferência:

```
LD BC, 05h ;DE endereço de destino
LD DE, 0000 ;DE endereço da mem. do calcul. (E0-E5)
LD HL, 0000 ;HL endereço da mem. auxiliar (F0-F5)
LDIR ;transfere o conteúdo
```

Toda vez que precisar utilizar (ou imprimir) o valor armazenado nesta memória, devemos transferir o valor para a memória do computador novamente, para tal devemos proceder da seguinte forma:

```
LD BC, 05h ;DE endereço de destino
LD DE, 0000 ;DE endereço da mem. do calcul. (E0-E5)
LD HL, 0000 ;HL endereço da mem. auxiliar (F0-F5)
LDIR ;transfere o conteúdo
```

Isto que foi explicado e demonstrado é apenas uma pequena parte do que é possível fazer com o computador. O bom aproveitamento dos poderosos recursos apresentados aqui, vai depender de cada um.

Não basta, portanto, ler este artigo e já achar que sabe tudo; é preciso ficar algumas noites sobre o micro para conseguir bons resultados. Todavia, espero que isto não seja um desestímulo, mas sim uma advertência contra os possíveis fracassos iniciais que venham a ocorrer.

Alvaro Ferreira de Freitas Borja está cursando engenharia civil na UFPA. Atualmente, trabalha como Desenhista-Projetista na Telepar, sendo também usuário dos micros TK83 e TK90X.

MSX·SOFTWARE

CIBERTRON

Conheça as novidades CIBERTRON para MSX em fita e diskette: são sete títulos incluindo aplicações domésticas, profissionais e entretenimento. Os programas CIBERTRON são totalmente em português e são acompanhados por manuais de operação detalhados e completos. Venha ver em primeira mão porque CIBERTRON é muito mais software.

ASSEMBLY & DESASSEMBLY

Assembly - Totalmente relocável, editor incluso macros, montagem condicional, extrema rapidez de compilação. Desassembly - Execução passo a passo, múltiplos pontos de interrupção cópia inteligente. Disponível em fita e diskette.

BANCO DE DADOS

Sistema profissional de arquivo e recuperação de informações encontrando aplicações no arquivamento de fichas de clientes, informações bibliográficas, mala direta e outros. Disponível em fita K-7.

CONTROLE DE ESTOQUE

Permite processar de maneira eficiente uma quantidade indeterminada de registros limitados apenas pela capacidade do diskette. Inclui código e nome do produto, fornecedor, unidade, quantidade, quantidade mínima, preço de compra preço de venda e data de validade. Disponível em diskette.

MSX-WORD

Poderoso processador de textos destinado ao uso doméstico ou profissional permitindo o armazenamento de até 480 linhas. Inclui busca de palavras movimentação de blocos, reformulação de parágrafos, brocagem, definição de margens, duas páginas de auxílio ao usuário e muito mais. Disponível em fita e diskette.

PITFALL II, THEZEUS & GALAGA

Disco contendo três emocionantes jogos totalmente em linguagem de máquina. Incríveis imagens de alta resolução gráfica a cores. Som fantástico. Somente em diskette.

SIMULADOR DE VÔO

Escrito por um piloto profissional de Boeing 737. Simula a pilotagem de um moderno avião a jato. Controle por teclado ou "joystick". Disponível em fita K-7.

Procure SOFTWARE CIBERTRON nos bons magazines em todo o Brasil. Não encontrando o programa desejado, escreva-nos - Caixa Postal 17.005 - CEP 02399 - São Paulo/SP.

CIBERTRON
SOFTWARE

BTC-XT e BTC-XT TURBO

Alta Tecnologia



Versatilidade com Economia

100% COMPATÍVEL COM IBM PC/XT*

HARDWARE

— UNIDADE CENTRAL DE PROCESSAMENTO

PROCESSADOR

- INTEL 8088 de 16 bits, com operação a 4.7 e também 8 Mhz na versão turbo
- Fonte 190 W
- Relógio não volátil
- Capacidade de adaptação de co-processador 8087, para aritmética de ponto flutuante
- Capacidade de memória de 640 Kbytes "on board"
- EPROM de 128 Kbytes, contendo programas de auto-teste de hardware
- Placa opcional que, integrada à CPU, permite um aumento de sua velocidade de 10 a 45%, além de permitir a execução de programas sob CPM versão 2.2

TECLADO

- Teclado eletrônico ergonômico, com acento "fast-back", com buffer de 20 caracteres, totalmente compatível com o teclado IBM PC/XT* com 85 teclas

CONTROLADORES

- Processador de E/S para teclado
- Porta serial RS 232 C, para transmissão de dados em modo assíncrono
- Segunda porta serial (opcional) idêntica à primeira
- Controlador de até 2 drives de discos flexíveis de 5 1/4" formatando 360 Kbytes
- Porta paralela para impressores com padrão de comunicação canônicos
- Porta conectora para "joystick"

Controlador de vídeo colorido com resolução gráfica de 640 x 200 pontos em uma cor ou 320 x 200 pontos em quatro cores (uma é back ground), obedecendo ao padrão PC.* Conexão RGB ou RF. Inclui interface para "light-pen"

- Placa opcional padrão HERCULES com resolução de 720 x 348 pontos monocromáticos, caracteres de 9 x 13 pontos no modo texto. Esta placa possui ainda uma porta paralela para impressora.

PERIFÉRICOS

- Discos flexíveis de 360 Kbytes
- Disco rígido (tipo Winchester)
- Monitor monocromático (fósforo verde) videocompo
- Monitor policromático videocompo
- Opção de utilização de unidade de fita "streamer"
- Sistema operacional para micros CP/M versão 2.2 (quando utilizada a interface própria)

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

- BASIC, COBOL, FORTRAN, PASCAL, etc

SOFTWARE DE APOIO E DE APLICAÇÃO

- Qualquer software executável em micros compatíveis com IBM PC/XT*

* marca registrada IBM

 **BRASIL TRADE CENTER**

IPANEMA — R. VISC. DE PIRAJÁ, 580 L.J. 226 — Tel.: 239-0191
CENTRO — R. ASSEMBLÉIA, 10 S/S 112 — Tel.: 232-8430
NITERÓI — R. LOPES TROVÃO, 134 S/L — Tel.: 710-3659
TIJUCA — R. CONDE DE BONFIM, 229 L/A — Tel.: 284-2031
CARREFOUR — AV. DAS AMÉRICAS (GALATICA) — Tel.: 325-3481
Representante em Belo Horizonte
AV. AFONSO PENA, 4166 — Tel.: (031) 223-8686/225-9498

O Par Excellence

O *Par Excellence*, uma versão melhorada do *Excellence*, é o novo micro lançado pela *Fidelity Internacional Inc.*, Miami, Estados Unidos. Seu preço é inferior a US\$ 200 e parece ser a melhor compra, na ocasião, para um jogador amador não muito exigente em termos de *gadgets*.

Sua aparência externa é igual à do *Excellence*, porém, em seu bojo reside a diferença. Ele vem equipado com: programa de 16 Kb; velocidade de cinco Mhz; 12 níveis de força; e em sua memória estão 16000 posições de 64 aberturas. Algumas destas como, por exemplo, a Rui Lopez, Gambito da Dama, vão de oito a 11 lances.

Para baratear sua comercialização, o *Par Excellence* vem sem relógio e não é auto-sensory, mas é sensorizado, o que requer do jogador pressionar a casa de origem e a de destino para registrar a jogada. Luzes-pilotos indicam a resposta do micro.

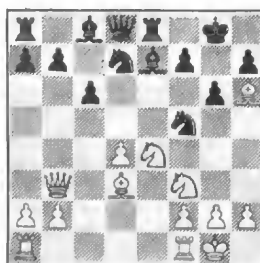
Em confronto com o *Avant Garde*, do mesmo fabricante e que custa três vezes mais, o *Par Excellence* em partidas rápidas, ou pensadas, obteve escore igual.

Cutucou a onça com vara curta

Na partida a seguir reproduzida, o jogador das pretas, Gordon Pollard, declarou após o seu término: "Quando joguei 14...C4BR(?) não estava certo de que o sacrifício da Dama estava a caminho, contudo, o micro não hesitou em fazê-lo. E como o mate ainda distaria dez lances, pensei que esta seria uma boa indicação de sua habilidade".

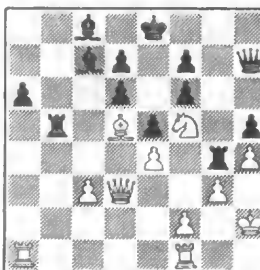
Excellence X Gordon Pollard

1 - P4D C3BR; 2 - P4BD P3R; 3 - C3BR P4D; 4 - C3B CD2D; 5 - PxP PxP; 6 - B4B P3B; 7 - P3R B2R; 8 - B3D O-O; 9 - O-O C4T; 10 - D2B P3CR; 11 - B6TR C2C; 12 - D3C T1R; 13 - P4R PxP; 14 - CxP C4BR. Pollard declarou ter feito esta jogada com o fito de testar a força do micro.



Posição depois de 14 - CxP C4BR(?): 15 - DxP+! R1T (se RxD, 16 - B4D mate); 16 - C(3)5C C1B; 17 - BxC BxC; 18 - CxB D2D; 19 - D6B+ C2C; 20 - C7B+ DxC; 21 - DxD C4T; 22 - DxT C3B; 23 - D7B (o micro anunciou mate em três!) C4T; 24 - B7C+ CxB; 25 - D8C mate.

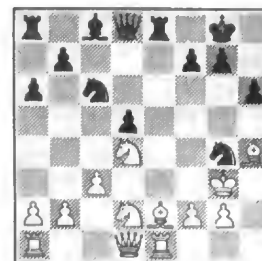
Um problema para seu micro



As brancas jogam e ganham. O tempo previsto para um bom jogador descobrir a linha ganhadora é de dois minutos. Quem sabe se seu micro não gostaria de dar um palpite?

SOLUÇÃO DO PROBLEMA:

negro. em virtude da vulnerabilidade do Rei vantagem material e em posição inferior, mate, o que as deixará com grande desdama com 3 - ... DxC para evitar o e ganham. As pretas precisam entregar a 1 - DxT!! PxT; 2 - T8TRID; 3 - B7C



● Na Seção Xadrez do nº 59 ("Mephisto, campeão mundial"), ficou faltando este diagrama, necessário para se resolver o problema apresentado no item três:

Enxadrista experiente, Luciano Nilo de Andrade já escreveu para os jornais "Correio da Manhã", "Data News", "Ultima Hora" e para a revista "Fatos & Fotos". Luciano é Economista e trabalha, atualmente, no Ministério da Fazenda, Rio de Janeiro.

Quando o que cai na rede não é peixe,



é o GERATRON® que não deixa a rede cair.

O Geratron é um No break, especialmente desenvolvido pela Guardian, que não permite eventuais falhas ou oscilações na rede elétrica prejudicarem de forma irreversível o trabalho de micros, caixas registradoras, máquinas de telex, mesas telefônicas, circuitos fechados de televisão e outros equipamentos que não podem parar sem comprometer a qualidade do trabalho.

Zera.

É o tempo que o Geratron leva para entrar em ação, no caso de pane no fornecimento, graças à sua chave estática sincronizada, o que representa uma garantia a mais para os

equipamentos e para o seu trabalho. Dependendo das suas necessidades, o Geratron oferece duas opções em termos de bateria: a selada, com autonomia de 30 minutos, que dispensa manutenção, e a convencional, que proporciona várias horas de autonomia.

O Geratron harmoniza-se com as atuais máquinas de automação de escritórios, através do seu design monobloco em fibreglass, resistente ao calor, frio, agressivos químicos e impactos.

A Guardian fabrica o Geratron com peças 100% nacionais e dá 12 meses de garantia ao equipamento.

GERATRON: energia para blecaute nenhum botar defeito.



GUARDIAN
ENERGIA A TODA PROVA

R. Dr. Garnier, 579 - Rocha - CEP 20971 - Tels.: (021) 261-6458 e 201-0195 - Telex: (021) 34016
Filial São Paulo: Alameda dos Ubiratans, 349 - Indianópolis - CEP 04070 - SP - Tel.: (011) 578 6226

REVENDEDORES:

AM - Manaus: CAP (092) 237-1033 e 237-1793 • BA - Salvador: APOIO (071) 242-0045 • LOGICA (071) 235-4184 • CE - Fortaleza: PRODATA (085) 224-3100 e 244-7666 • DF - Brasília: TECNIDADOS (061) 273-7101 • ES - Vitória: MIMICROS (027) 227-9611 • SISTEMA (027) 225-3744 e 225-4531 • GO - Goiânia: TIA (062) 224-7271 • MA - São Luís do Maranhão: CAP (098) 227-2971 • MG - B. Horizonte: COMPUTRON-X (031) 225-3305 • SISTEMA (031) 225-1573 e 221-4492 • MT - Cuiabá: FUTURIX (065) 222-2184 • PE - Recife: DATAGEO (081) 228-2211 • PROCESSDATA (081) 224-8535 e 221-4939 • PR - Curitiba: COMPUTECH (041) 252-1927 • Londrina: SET-IN (043) 223-6183 • RJ - Rio de Janeiro: COMPUTERWARE (021) 240-7294 e 262-5933 • RO - Porto Velho: DATAMICROS (069) 271-0558 e 221-7626 • RJ - Nova Iguaçu: ESC. SANTA MARIA (069) 321-3320 • SC - Florianópolis: INFOTEC (048) 223-4777 • SP - Campinas: PALMASUPRI (011) 310-994 e 326-0992 • São Paulo: MICROTECH (011) 288-1125

A opção pela linguagem correta é fundamental para o trabalho do programador; uma escolha mal feita pode trazer muitos problemas. Por isso, "ouvir" quem tem experiência é sempre um bom negócio.

Por que C?

Pierre Lavelle

Na escolha de uma linguagem de programação, vários fatores intervêm. Vamos ver quais são eles, e vamos discuti-los. Como tive o (des)prazer de sentir alguns muito de perto, às vezes minha argumentação terá tons polêmicos. O meu objetivo é provocar no leitor uma tomada de consciência da importância dessa escolha, para que ela seja feita de maneira inteligente e não ao acaso.

É fácil discursar sobre as qualidades dos últimos chips e as características das últimas linguagens de programação, ou seja, sobre coisas transitórias que mudam mês após mês. Mas falta uma visão de conjunto do problema. Vou tentar.

Toda a problemática da Ciência da Computação está dominada pelo tempo de vida útil dos seus componentes. Vejo seis camadas, cada uma mais longe da eletrônica que a anterior e sobretudo tendo uma vida útil maior.

1) **Os chips** — a tecnologia vai tão depressa que todo mês temos novidades. Anteontem usávamos os 6502/8085/Z80; ontem, o 8088/80286; hoje, o 68000; e amanhã usaremos os RISC (*Reduced Instruction Set Computer*). Cada chip tem suas qualidades, seus defeitos e normalmente já está obsoleto quando chega ao mercado.

2) **Os Sistemas Operacionais** — construídos para facilitar o uso da máquina, isolando o usuário de problemas como gerência dos periféricos, da memória etc., eles acabam por se adaptar a novos chips e assim ter uma vida útil superior a esses. O recordista é o sistema operacional da IBM, que está chegando a seu 30º

tipo de máquina central e que, para o usuário, conseguiu mudar quase nada. Os famosos cartões DD ainda existem. Mais perto de nós, o CP/M se tornou o padrão dos micros de 8 bits, quer eles sejam movidos a 8085 ou Z80 de diversas velocidades. Para os 16/32 bits, o sistema GEM (*Graphics Environment Manager*) parece ser o futuro CP/M: já está funcionando nas máquinas movidas a 8086/80286 e a 68000, permitindo desenvolver programas numa máquina que rodam da mesma maneira na outra, com mouse e janela.

3) **A arquitetura das unidades centrais** — é importante distinguir arquitetura de implementação. O primeiro conceito se refere ao que a máquina deve fazer, como por exemplo quantos registros estarão disponíveis ao programador em Assembler, se essa linguagem for permitida. O segundo se refere ao como os montes de transistores vão se interligando para realizar as operações especificadas pela arquitetura.

Existem dezenas de opções, como demonstrou por exemplo a série 360: máquinas de 8, 16, 32 e 64 bits podem, para o programador, ser a mesma coisa; apenas a velocidade e o tamanho possível dos programas mudam. A opção por uma arquitetura engaja a vida de uma indústria, a qual não poupará esforços para desenvolver vários sistemas operacionais em cima dessa mesma arquitetura, na tentativa de prolongar o mais possível o seu ciclo de fabricação. A IBM está — 22 anos após — ainda na época do jogo de instruções da série 360, e a Intel continua nos seus últimos

lançamentos amarrada ao 8086, o qual estava amarrado ao 8085, que estava amarrado ao 8080 etc..

4) **As linguagens** — elas foram concebidas para resolver certos problemas que às vezes deixaram de existir: na época dos cartões perfurados era importante poder colocar um número de ordem nas últimas oito colunas do cartão; se o pacote caísse no chão, era o único jeito de recolocar os cartões em ordem.

Por outro lado, a limitação a um comando por cartão facilitava a edição, que se fazia na base da inserção/remoção manual, cartão a cartão.

Hoje os programas fonte armazenados em disco não podem cair mais no chão, mas a largura continua limitada às 80 colunas dos defuntos cartões, e o espaço para a numeração sobreviveu. Em contrapartida, os editores *full-screen* permitem geralmente usar os vários níveis de intensidade do vídeo, o que permite realçar as palavras-chaves da linguagem, bem como usar todo o alfabeto e não apenas as maiúsculas e os poucos sinais gráficos disponíveis nas perfuradoras. FORTRAN e COBOL não foram concebidos para esse admirável mundo novo. Nesse ponto o BASIC já é melhor: o tamanho da linha é limitado a algo como 255 caracteres, o que faz sentido num micro de 8 bits.

5) **Os programas** — qualquer responsável por uma equipe de programação sabe que os problemas da folha de pagamento, do controle de estoque ou da reserva de passagens existiam antes dos computadores e certamente continuarão exis-

tindo quando os computadores, os sistemas, as arquiteturas e as linguagens de hoje tiverem sido esquecidas. Como sabemos que o custo dos itens acima não para de baixar enquanto o custo do pessoal que escreve os programas não para de subir, faz sentido fazer um esforço para conceber programas que sobrevivam a uma mudança de computador, de sistema, de arquitetura e até de linguagem. As técnicas de programação moderna enfatizam, com justa razão, a concepção de programas independentes da linguagem. Além de permitir a construção de programas muito mais seguros, de total correção previsível de antemão sem necessidade de testes, essas técnicas permitem que o esforço de concepção seja aproveitado nos decênios seguintes.

6) (enfim) As Pessoas — se a vida útil de um programa é algo em torno de cinco a dez anos, todos nós queremos que a nossa vida útil seja algo como 40 anos (dos 25 aos 65...). Do ponto de vista pessoal, faz muito sentido querer escolher uma linguagem de programação que possa nos acompanhar o maior tempo possível, para que nossa experiência com ela sirva para algo, em particular, para justificar o nosso salário.

Qual é hoje o valor de um programador de RPG? Alguém se lembra dessa sigla? Um dia, eles já foram bem pagos. A

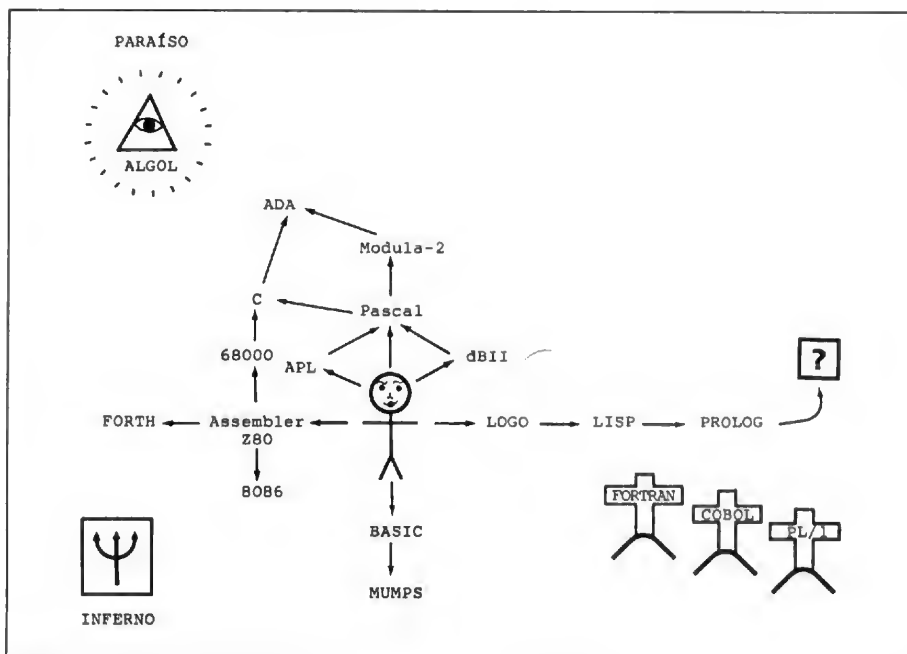


Figura 1

moda dessa linguagem passou, e eles se reciclaram, se aposentaram ou se suicidaram. Qualquer uma das opções acima é penosa: se tivessem a oportunidade de ter alguma orientação, talvez escolhessem uma outra linguagem, de maior futuro. Do ponto de vista gerencial, o problema é o mesmo: minimizar o prazo de

treinamento e a dimensão dos problemas a resolver; maximizar o período produtivo, o prazo de validade dos programas e a realocabilidade do pessoal. Se sou responsável por vários sistemas em várias máquinas, me sentirei muito melhor se todo o desenvolvimento for feito na mesma linguagem. Em caso de cri-

Quem tem tradição em software, tem tudo.



Faz a Folha de Pagamento semanal ou mensal, emitindo relatórios como Guia de IAPAS e FGTS. Relação de Empregos. I.R. e Banco. Informe e Rendimentos. Acumulados Anuais. RAIS e Recibo de Pagamento. As tabelas são modificadas pelo próprio usuário.

Adiantamentos de salário, reajuste salarial, alterações de acumulados e outras funções que agilizam o processamento de Folha de Pagamento de sua empresa.



A Contabilidade de um mês em apenas 2 horas! Este Sistema permite o cadastramento de históricos padronizados e de plano de contas com até 5 níveis.

Emite Diário, Razão, Balancetes, Balanço, Demonstração de Resultados, Demonstração de Lucros e Prejuízos acumulados. Listagem por centro de custo e extrato de contas, entre outras funções.



Controla o estoque de itens com Especificação. Estoque Mínimo, Unidade, Fornecedor, Localização e outras informações relacionadas no item como Custo Médio. Entradas e Saídas no período. Listagens Geral e Parcial dos produtos, Listagem Físico-financeira, Listagem dos produtos abaixo do estoque mínimo, Lista de Preços e Etiquetas, entre outras.

Admite também, Reajuste de Preços, Alterações de Dados e Exclusão de Produtos.

Também disponíveis para IBM-PC

nasajon
sistemas

Rio: Av. Rio Branco, nº 45 - Gr. 1311
Tels.: (021) 263-1241 e 233-0615

S.P.: Rua Xavier de Toledo, nº 161 - Conj. 106
Tel.: (011) 34-3083

Empresa filiada à ASSESPRO

Consulte-nos sobre outros 15 programas para a área administrativa, compatíveis com as linhas TR5-80 e Apple.

se, poderei retirar pessoas da equipe A para reforçar a equipe B, coisa impossível se a primeira usa COBOL e a segunda BASIC.

OBSTÁCULOS A UMA ESCOLHA INTELIGENTE

1) O peso da tradição — muitos capitães de hoje aprenderam quando eram marujos que COBOL era a solução e acham que o mundo não mudou desde então. Mudou sim! COBOL tem 28 anos, e, desde 1958, a tecnologia de computação fez alguns progressos! Quanto a FORTRAN, é mais antigo ainda...

2) A falta de mão-de-obra treinada — em qualquer projeto, o fator tempo é sempre crucial; parece ser lógico escolher uma linguagem que os programadores já têm. Se for um projeto curto e leve, tudo bem. Mas se for algo substancial, é insustentável; vamos ver porque:

Primeiro porque raramente os programadores sabem tão bem quanto dizem a sua língua atual, visto que ela é, frequentemente, aprendida rapidamente num curso superficial. Segundo porque eles tendem a se restringir a um subconjunto dessa língua: o subconjunto usado pelos seus predecessores; subconjuntos do subconjunto da língua primitiva dos anos 50. Quantos profissionais do COBOL sabem a diferença entre SEARCH e SEARCH ALL?

Em terceiro lugar, porque aprender uma língua nova é uma ótima oportunidade de aprender também as técnicas modernas de desenvolvimento de programa: metodologia *top-down*, programação defensiva, encapsulamento, controle de versões. Essas tecnologias são até mais importantes que uma nova língua, mas difíceis de serem absorvidas se o dia-a-dia da programação permanece o mesmo. Mudar de língua às vezes é a única solução. O quarto motivo é porque o círculo vicioso precisa ser quebrado e um projeto de porte é a oportunidade imperdível para se passar a um novo patamar de conhecimentos.

3) Uma demonstração bem feita demais — um vendedor esperto (olha o pleonismo: existem vendedores não-espertos?) pode ter feito uma forte impressão sobre o chefe, o qual pôde ter sido induzido a uma escolha errada.

Quando mais tarde as limitações básicas do pacote aparecerem, como impossibilidade de criar módulos maiores que 64 Kb, o chefe já estará longe ou promovido e quem ficou com o *abacaxi* vai ter de perder semanas ou meses para tentar limitar as perdas. E esse tempo perdido custa sempre uma fortuna.

Uma variante desse problema é a compra de computadores. Um provérbio que corre entre gerentes de CPD diz que "ninguém nunca foi despedido por ter comprado equipamentos de uma multinacional" quando equipamentos

nacionais, bem usados teriam resolvido. Numa certa empresa, tentou-se passar um sistema volumoso do COBOL bem compilado da máquina de grande porte para o COBOL mal interpretado da máquina nacional. Resultado previsível: desempenho péssimo. Se a mudança tivesse envolvido a reprogramação na linguagem estruturada compilada nativa do equipamento nacional, o resultado teria sido outro. Por querer ganhar dois meses no projeto, acabou perdendo-se a máquina nacional. No final, os homens de gravata azul conseguiram impor uma máquina importada ainda maior.

FATORES DE UMA DECISÃO INTELIGENTE

Vou começar pelo fator mais importante. Sei que muitos vão se espantar, mas vou explicar.

1) Portabilidade da mão-de-obra — todo projeto bem feito tem início, meio e fim. As pessoas competentes para uma fase podem não ser as mais recomendadas para outra. Como temos normalmente muitos projetos em andamento paralelo, cada um no seu ritmo, é F-U-N-D-A-M-E-N-T-A-L poder deslocar as pessoas de projeto a projeto de acordo com as crises. Com a chegada de minis e micros em ondas cada vez maiores, cada um com seu sistema imperdoavelmente diferente dos demais, o problema é gerenciar uma floresta de Torres de Babel em prolífica expansão.

As linguagens paquidérmicas das máquinas de grande porte não se prestam a serem usadas nos ágeis micros (detalhe: ainda não usei ADA) e nem as ágeis linguagens de micro têm versões para seus avós maiores. Para assegurar a tão invejada portabilidade da mão-de-obra, é necessário a escolha de uma linguagem intermediária entre esses pólos opostos.

2) Facilidade e desenvolvimento modular — parafraseando o grande La-voisier, em programação "nada se cria, tudo se copia". A experiência demonstra que é melhor copiar algo que funciona mal do que bolar algo novo que não funciona mesmo. O sucesso do Japão e dos programadores profissionais vem de nunca fazer algo com mais de dez por cento de novidades. Mais que isso é risco demais. O chefe da equipe deveria desconfiar do analista/programador que quer fazer acreditar que ele bolou tudo sozinho sem copiar nada de ninguém. É um gênio ou um mentiroso; nos dois casos deve ser colocado em observação. Tal filosofia permite concentrar a atenção nos trechos realmente novos, o que facilita a descoberta de erros o mais cedo possível.

Todo programador deve ter construída uma biblioteca de módulos "sem surpresa" durante a sua vida pro-

fissional. Juntar esses módulos numa biblioteca do projeto é a melhor ação gerencial a tomar; se os módulos são escritos na mesma linguagem o efeito multiplicador e padronizador será maximizado.

3) Compatibilidade — a linguagem escolhida deve ser a mesma em todas as máquinas consideradas. Isso elimina de cara o BASIC, que não tem um único padrão, nem na mesma máquina. No CP 500, vi seis BASICs, todos incompatíveis. Após ver a árvore genealógica do sujeito (um metro quadrado coberto de nomes) abandonei qualquer esperança.

4) Legibilidade — eu acho que um programa deve ser legível por outras pessoas; sobretudo, pelo próprio autor, após um certo tempo. Se a linguagem encoraja o uso de identificadores de uma só letra, como vou conseguir entender o que eu mesmo escrevi? E quem da turma de manutenção vai conseguir? Se o programa precisar ser alterado, será mais fácil refazer tudo do que tentar entender umas instruções crípticas. Se a máquina demora mais para analisar ou armazenar, azar dela. O recurso caríssimo a poupar é o meu tempo.

5) Eficiência do código gerado — a olhar por último. Um microprocessador 16/32 bits do tipo 68000 custa US\$... 10,00. Por que investir numerosas e caras horas de programação para poupar um recurso tão barato?

A ESCOLHA

FORTRAN e COBOL são eliminados por serem antigos demais; o caso deles é perdido sem apelação. Os únicos defensores são aqueles que só os conhecem e nunca abriram os olhos ao que houve no mundo da computação nos últimos 20 anos.

PL/1, por ser uma linguagem projetada por um comitê, conseguiu reunir os inconvenientes de FORTRAN e COBOL. A complexidade e o número de casos específicos tornam seu uso um pesadelo. Os únicos defensores são aqueles que o simplificaram ao ponto de usar Pascal sem o saber.

MUMPS me deixou traumatizado. Vi os programas do Ciranda serem refeitos quatro vezes em média, sem aproveitar nada das versões anteriores. Um total desperdício de recursos humanos. A linguagem nega todos os conceitos de programação estruturada e inviabiliza qualquer processamento ligeiramente sofisticado. Se você encontrar um dos poucos fanáticos que a defende, pode exorcizá-lo com uma única pergunta: "Você já fez a manutenção de um programa escrito por outra pessoa?"

O Assembler é um caso a parte: seu uso deve se limitar às partes do Sistema Operacional que as linguagens de alto nível conseguem tratar bem. Mo-

dula-2 e C deixam bem pouco espaço para ele, e isso é bom.

FORTH é especial: é uma pós-gradação em Assembler, portátil e poderosa; porém, pouco difundida fora de um círculo estreito de profissionais.

ALGOL é a ancestral comum de todas as linguagens de boa linhagem. Diga-se que foi um substancial avanço sobre todas as suas sucessoras. Ela é o motor da máquina de grande porte dos meus sonhos, o Burroughs. Infelizmente não teve a projeção que merece.

Pascal foi projetada para ser ensinada e como tal é uma ferramenta ímpar nesta árdua tarefa de formar as mentes ao rigor matemático da programação. Infelizmente foi concebida sem alguns recursos necessários à uma linguagem adulta e, pior ainda, não foi padronizada a tempo. Embora a extensão do rombo não tenha as dimensões titanescas do BASIC, nesse barco não embarco para viagens de longo curso. Porém, deve ser considerada como passagem obrigatória antes de passar à uma linguagem definitiva.

APL é especial. Resolve rapidamente problemas matemáticos, mas nas aplicações comerciais não parece ser o ideal. É uma escolha válida para alguns problemas, e respeito seus defensores.

DBase II é um miniPascal para dados. Resolve a maior parte dos problemas comerciais de pequeno volume e pode

ser considerado como alternativa ao Pascal para começar a aprender a arte da programação. Tem a grande vantagem de assegurar empregos em firmas pequenas e médias para jovens programadores. Mais tarde, eles poderão passar às linguagens mais desenvolvidas.

LOGO, LISP e PROLOG são o caminho dos programas de Inteligência Artificial, que permitem implementar formas de raciocínio bem diferentes das demais linguagens. Elas comunicam ao computador o que buscar, e não como fazer. Dado uma potência de cálculo suficiente e um enunciado inteligente do problema, o computador chega lá. Em breve ouviremos falar muito dessas linguagens.

Modula-2 me tenta. Não tenho prática, mas acho válido estudá-la de bem perto: o pouco que vi me entusiasmou.

ADA foi concebida para grandes projetos. É a ferramenta que o chefe de projeto sempre sonhou ter. Sei que um dia estaremos todos programando em ADA, mas esse dia será triste. Imaginem... Os programas certos na primeira execução... Qual é a graça?

C é a escolha do momento. Os compiladores entendem a mesma linguagem, tanto no 8 bits (CP/M), no 16 bits (MS/DOS), como no 32 bits (UNIX, GEM) como posso comprovar no meu dia-a-dia. Com um pouco de cuidado (arrancar a página que fale de GOTO,

esquecer o FOR e usar apenas o WHILE, procurar escrever coisas legíveis e não fazer acrobacias estúpidas) dá para fazer qualquer programa ser melhor, mais legível e com melhor desempenho do que com qualquer linguagem. Existe até para IBM, mas fazem esforço para esconder o fato.

Uma vez reconhecida a sua existência, poderemos ter a mesma equipe, com a mesma cultura e as mesmas ferramentas cuidando dos aplicativos dos micros aos maxis. Nos EUA, a AT & T já tomou essa atitude há anos. Não se fala de outra linguagem para as estações de trabalho e os supermicros. Aqui, enfim, os livros chegaram às livrarias: o ano de 87 será o ano do C.

Para concluir, tentei resumir, na figura 1, o mapa que o programador pode seguir nas suas andanças de linguagem em linguagem. Veja em que etapa você se enquadra e tente encontrar seu caminho para o Paraíso.

Pierre Jean Lavelle é Engenheiro formado pela École Nationale Supérieure d'Electronique, d'Informatique et d'Hidraulique de Toulouse e Doutor em Matemática (extensão em Informática) pela Université de Toulouse. Perito da Cooperação Técnica Francesa e Professor Adjunto da COPPE/UF RJ, Lavelle trabalha atualmente na Equipe de Redes Locais do Departamento de Processamento de Dados da EM-BRATEL, tendo sido, inclusive, Arquiteto da Rede Ciranda.

MSX MSX

REDSOFT

MSX MSX

APLICATIVOS E UTILITÁRIOS

EXTRATO DE BANCOS - controle seus movimentos bancários
AGENDA ELETRÔNICA - agenda para nomes e endereços com relógio e despertador
BANCOS DE DADOS PESSOAL - versátil arquivo pessoal
DISK RAM - um pequeno e incrível programa que lhe permite usar os dois slots do msx para basic
EDTASM - editor assembler e disassembler num só programa
EDITEXT - editor de texto com opção de mudanças na cor dos caracteres
EDITART - editor gráfico
TOQUE - construa ritmos e sons em vários tipos de instrumentos musicais
EDITOR LOGO - editor da macro linguagem gráfica logo
COMPILADOR BASIC - compilador de textos
SISTEMAS GRÁFICOS - editor gráfico
MSX WORD - o mais famoso editor de texto existente
QUICK DRAW - editor de draws
ENGENHARIA ECONÔMICA - editor financeiro
GEN - disassembler/debugger

MON - editor assembler
CONTROLE DE CONSULTAS - controle seus clientes
MALA POSTAL - enderece suas etiquetas

JOGOS

010 HIPER SPORT 1, 2 e 3 - competições sensacionais
013 HIPER OLIMPCS 1 E 2 - jogos olímpicos
014 PING PONG - tridimensional
015 CRAZY RACE - corrida maluca
016 ROAD FIGHTER - ótimo rally
017 MON PATROL - trator lunar
018 LE MANS - autêntica corrida
019 SKY JAGUAR - ataque as naves
020 GALAGA - idêntico ao fliperama
021 DOG FIGHTER - pilote um cão
022 POLAR STAR - destrua reatores nucleares
023 MAXIMA - conquiste o espaço
024 MAGICAL TREE - tente subir!...
025 GHOSTBUSTERS - caça fantasmas
026 THEZEUS - salve a princesa
027 HUNCH BACH - chegue ao castelo da princesa
028 LAZY JONES - 18 jogos em um
029 ANTARTIC ADVENTURE - ajude o pingüim
030 FROGGER - atravesse o sapinho

032 YIE AR KUNG FU 1 - excelente lutador
034 SUPER CHESS - xadrez sensacional
035 RIVER RAID - idêntico ao atari
136 GOONIES - liberte os goonies das cavernas
037 ULTRA CHESS - última versão do xadrez
038 KING'S VALLEY - caçada em pirâmides
039 BUCK ROGERS - ultrapasse as dimensões 3-D
040 ALIEN 8 - aventura do futuro
041 LODERUNNER - fuja dos inimigos
042 KUNG FU MASTER - ótimo caratê
043 HAPPY FRET - caça prêmios com o barrigudo
044 FLIGHT DECK - decole com jatos de combate
045 WARROID - batalha espacial no século XXIII
046 HOLE IN ONE - golfe sensacional
047 CHESS TEACHER - aprenda xadrez
048 STOCK FISCAL - organize seu armazém
049 VOLLEY BALL - jogue volley
050 SUPER COBRA - defenda seu helicóptero
051 HIPER RALLY - corrida de carros
052 KNIGHTMARE - destrua a medusa do mal
054 KNIGHT LORE - labirinto tridimensional

NOVIDADES:

055 ROLLER BALL - versão do fliperama
056 STOP THE TRAIN - ande sobre vagões

057 CIRCUS CHARLIE - viva as emoções circenses
058 CHORO-Q - monte fuscas
059 RAID ON BUGELING BAY - Águia de Fogo
060 KIZOLOG - ficção da Taito
061 Grog's REVENGER - caminhe sobre rodas
062 SUPA ROBÔ - divirta-se com seu robô
063 THE WRECK - labirinto submarino
064 EDDIE KID - motociclismo
065 CHACK "N" POP - proteja-se dos tubarões
066 KID-WIZ - jogo com GORPO, amigo de HE MAN
067 VIDEO POKER - jogue contra seu micro
068 RAMBO - aventuras de RAMBO, como o filme
069 MAPPY - proesas de um elefantinho
070 GUERRA ESTELAR - aventura espacial
071 SINUCA - jogue contra seu micro
072 ELIDON - procure pelas flores mágicas
073 STAR AVENGE - aventuras tipo PENETRATOR
074 SPELUNKER - tipo Gonnes
075 HYDWE - reviva os tempos medievais
076 BANK PANIC - seja o xerife de sua cidade
077 VICIUS VIPER - alimente, uma centopéia
078 TIME PILOT - combate aéreo
079 GURL OISASTER - evite uma enchente
080 MAYHEN - capture os seres alienígenas

PEÇA CATÁLOGO ATUALIZADO

REDSOFT

CAIXA POSTAL 91915 - PETRÓPOLIS - CEP: 25600 - TEL.: (0242) 43-6008

* Indique qual o modelo do seu micro

() HOTBIT

() EXPERT 1.0

() EXPERT 1.1

PEDIDOS: 1 - Remeta seu pedido acompanhado de cheque nominal e cruzado à RED SOFT.

2 - Através do reembolso postal (modalidade mais demorada) seu pedido será atendido no máximo em 10 dias contados a partir da data do recebimento do pedido.

QUALQUER PROGRAMA, SALVO SE ESPECIFICADO EM CONTRÁRIO, CUSTA CZ\$ 40,00 (PEDIDO MÍNIMO).

Conheça os periféricos da Tropic



Inaugurando uma nova fase, a Tropic ingressou no mercado da periféricos, passando a produzir mouses para micros TK 90X, TK 95X e MSX; interfaces RS 232, e cabos centronics para MSX. Para isto a empresa investiu Cz\$ 7 milhões em instrumentos de laboratório e montagem de protótipos. A previsão de Ricardo Tondowski, diretor presidente da Tropic, é colocar no mercado 50 mil periféricos apenas nos meses de novembro e dezembro, o que representa Cz\$ 125 milhões. Para o início de 1987, a Tropic pretende colocar no mercado mensalmente 8 mil mouses, 4400 cabos centrais e 700 RS 232, além de 150 mil cartuchos aplicativos, utilitários,

comerciais e software educativo, para micros MSX, distribuídos através de 850 revendedores e 1300 pontos de venda em todo o país. "Vamos fechar o ano com um faturamento de US\$ 5 milhões", destaca Tondowski, que já vem afetuando contatos para exportar seus produtos para diversos países da América Latina, em 1987.

A interface RS 232, desenvolvida pela Tropic, possibilita a comunicação entre micros TK90X e MSX, e em breve serão lançadas interfaces também para Apple e IBM/PC, podendo, através da modems e do telefone interligar os micros das diferentes linhas em rede.

VI Semicro

O Núcleo da Computação Eletrônica da UFRJ (NCE) realizou de 4 a 7 de novembro no auditório do Centro de Tecnologia, o VI Semicro — Seminário da Microcomputadoras, evento realizado anualmente com o objetivo de difundir a tecnologia dos microcomputadores e suas aplicações.

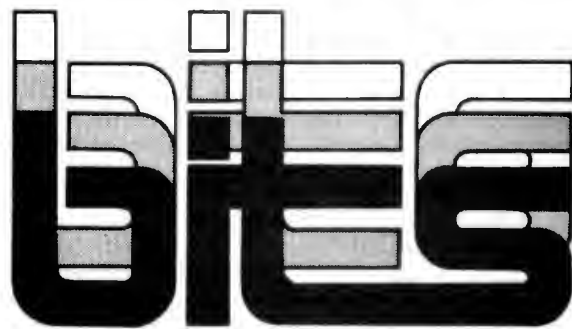
Contando com uma presença superior a 300 pessoas, o VI Semicro apresentou trabalhos desenvolvidos por alunos, professores e profissionais da área de microinformática, além de palestras sobre os temas Programação Estruturada e Redes da Microcomputadores.

Na palestra sobre Programação Estruturada, o professor Chris Gane, uma das maiores autoridades do assunto, apresentou as metodologias mais eficientes para desenvolver programas e sistemas, além de analisar as ferramentas adequadas para este desenvolvimento como o SQL (Structured Query Language), já disponível em versões para os sistemas operacionais UNIX e MS-DOS, rodando em micros compatíveis com o IBM-PC ou em computadores de grande porte da Digital, IBM, Control Data, etc. O professor Gane analisou também as

vantagens e desvantagens em utilizar as linguagens de 4ª geração embutidas em pacotes como o dBase III, Oracle, Supra, etc.

Na área de redes de computadores, foi convidado o professor K. H. Kim, da Universidade da Califórnia, que apresentou os diferentes tipos de redes desenvolvidas em universidades dos EUA e Europa, enfocando os aspectos mais importantes levados em consideração no projeto de cada uma (privacidade, desempenho, interatividade com o usuário, acessibilidade, etc.).

Segundo ele, apesar das diferenças entre as diversas redes, algumas características por serem comuns, já estão se tornando padrão, como o protocolo TCP/IP (desenvolvido pelo Departamento de Defesa dos EUA); utilização da topologia Ethernet e Exonet; utilização de terminais gráficos megapixel (altíssima resolução); o sistema operacional UNIX (a rede também pode aceitar máquinas com outros sistemas operacionais, porém o desempenho destas será menor) e a possibilidade de usar diferentes micros (IBM-PC, Macintosh, etc.) e mainframes (IBM, Sperry, HP, DEC, etc.) interligados.



Sistema No-Break

A Guardian Equipamentos Eletrônicos Ltda., empresa especializada em sistemas de energia para Informática e Telecomunicações, acaba de lançar o sistema no-break modelo LE-1500E, com capacidade de 1,5 KVA, regulação estática de saída de 2% e distorção harmônica máxima de 5%.

A Guardian fica na Rua Garnier, 579 — Rocha, CEP 20971, Rio de Janeiro - RJ, tel.: (021) 261-6458 ou 201-0195.



LE-1500E

Novidades da Moore Formulários

A Divisão de Suprimentos e Acessórios para Informática da Moore Formulários cresceu 120% em 1986, segundo informou Genesys Vieira, Garante de Marketing da Divisão Computer Shopping Moore. Ao retornar dos EUA, entusiasmado com diversas novidades, Vieira previu para 1987 o lançamento de pelo menos 50 novos itens em termos de acessórios, além da inauguração de 9 shoppings, um dos quais na zona sul de São Paulo.

No setor da formulários a

Moore instalou em sua fábrica de Osasco, São Paulo, uma impressora computadorizada — Match Mailler — recém-lançada nos EUA, que permite uma tiragem a cores de mil folhas por minuto, com possibilidade de inserção de dados personalizados em cada impresso. "Com isto, deixamos de ser apenas uma gráfica, tornando-nos um birô da prestação de serviços de alta qualidade", resumi Genesys. O novo equipamento será apresentado à imprensa no ano que vem.

CEBI se expande

O CEBI — Centro Eletrônico Bancário Industrial está intensificando a implantação de sistemas integrados micro-birô, devendo dentro de seis meses apresentar ao mercado um software que interligue os equipamentos dos usuários diretamente a computadores de grande porte.

Atuando nas áreas da prestação de serviços a pequenas e médias empresas a comercialização de micros e suprimentos, o CEBI vem expandindo as suas atividades, principalmente após a criação da CEBI Informática, empresa originada da antiga Magnex Eletrônica, da quem o CEBI comprou os laboratórios e passou a deter os direitos de manutenção de um parque instalado de 1.500 máquinas em São Paulo.

SQL Star

Está sendo comercializado pela Compucenter o sistema SQL Star, da empresa americana Oracle Corporation. O SQL Star permite o uso de bancos de dados distribuídos da forma que o usuário pode acessar um dado, sem especificar em qual banco de dados da rede ele se encontra.

O sistema integra com vários módulos a produtos: o SQL Net possibilita o compartilhamento de diferentes bancos de dados por mainframes ou micros compatíveis com o IBM-PC; o banco de dados distribuído Oracle acessa equipamentos em localidades diversas; e o SQL Connect permite o ingresso em outros bancos de dados além do Oracle.

Para maio de 87, a Oracle pretende lançar uma nova versão do banco de Dados Relacional Oracle — a sexta — com maior velocidade de entrada de dados. O telefone da Compucenter é (011) 255-5988.

Drives para MSX

Já está nas lojas especializadas e megazines o drive de 5 1/4" slim DRX-360 da Microsol Tecnologia, destinado aos micros da linha MSX. Com capacidade para armazenar 360 Kb de programas em 40 trilhes no formato DF/DD o novo drive de Microsol permite aos usuários do MSX acessarem os programas residentes sob o sistema operacional CP/M.

O DRX-360 é apresentado com um circuito de alimentação interno e gabinete na cor grafite metálico. Seu preço para o consumidor em todo o território nacional, exceto o Ceará, está em torno de Cz\$ 9 mil e 500.



DRX-360

A Microsol Tecnologia também promete para breve um cartão de expansão de vídeo para 80 colunas: o VMX-80.

Apagador de Eprom

A Microway lançou o apagador de Eprom MW-25D, de plástico PVC, que apaga até 25 memórias em cada operação, com alarme, liberando o usuário para outras atividades. Pesa 2 quilos, funciona com 110 ou 220 volts, vem com fusível de proteção, chave de segurança contra a exposição à luz ultra-



violeta, relógio com despertador e alça para transporte. O MW-25D já pode ser encontrado no mercado, ao preço de lançamento de Cz\$

4.500. Informações com sr. Castilho, na Microway, à Av. Pedro Bueno, 220, sobreloja, ou pelo tel.: (011) 578-8279, São Paulo.

Task idéias

A Task Sistemas de Computação lançou o seu boletim informativo enviado e mais de 1500 empresas, entre clientes e contatos.

O Task Idéias é um boletim bimestral contendo temas ligados à informática, voltados para gerentes e administradores de empresa, como sistemas aplicados e áreas específicas, experiências pessoais de usuários, matérias sobre assuntos atuais e dicas. O telefone de Task é (011) 220-8079.

Servidor de modem

A Eden Sistemas de Computação deverá comercializar e partir do início de 87 um servidor de modem, que permitirá o acesso remoto via rede telefônica de duas redes locais. O servidor será compatível com os modems autodial de Moddata e Digitel. A Eden fica na Rua General Dionísio, 16, 2º andar, CEP 22271, Tel.: (021) 286-9945, Botafogo, Rio de Janeiro.

PC Labo supera expectativas

Lançado na VI Feira de Informática, o PC Labo 8616Xt está tendo grande aceitação no mercado, maior ainda que o esperado pela empresa, segundo informou Luis Sá, gerente de produto. O micro, que roda em sistemas operacionais PC-DOS e MS-DOS, possui memória RAM de 512 Kb, expandível até 768 on board, dois floppies de 5 1/4" slim, interface serial e paralela, e configuração máxima com 2 Winchester de 10 Mb cada um, foi projetado de forma a integrar equipamentos de maior porte da linha Labo.

Para os clientes tradicionais e vende é efetuada diretamente pela empresa, já os novos usuários devem comprar no mínimo 5 unidades, ou dirigirem-se às revendas autorizadas.

No primeiro trimestre de 1987, o Labo pretende lançar o POS, um sistema de ponto de venda, com terminais master, escravos e low cost, além de leitor de código de barras, com scanner e light pen, com tecnologia desenvolvida na própria empresa. O sistema também será compatível com os demais equipamentos Labo.

SP-32, O supermicro nacional

No início de 1987 chegarão ao mercado os modelos 1 e 2 do SP-32, o supermicro, multiusuário e multitarefa, desenvolvido pela Prologica — responsável pelo hardware — e pela Universidade de São Paulo — software Unix V. Algumas unidades no entanto, já estão sendo entregues a clientes preferenciais este mês.

"O convênio foi um sucesso total, uma experiência gratificante para a USP, porque nos deu chance de trabalhar em um projeto comercial, e muitos estudantes e engenheiros recém-formados que participaram do projeto estão indo trabalhar na própria empresa, e para a Prologica porque aprendeu novas metodologias de software", frisa o professor Antonio Zuffo, titular de eletrônica do Departamento de Engenharia de Eletricidade de Poli.

Os modelos 1 e 2 suportam até 16 terminais, possuem microprocessador de 68010 Mhz, memória de 05 a 6,5 Mb, memória cache de 4 Kb, disco flexível slim 5 1/4", de 12 Mb, Winchester de 15 Mb, aumentável de 15 em 15 Mb e fita streamer.

Os modelos 3 e 4, com comercialização prevista para fins de 1987, terão hardware e software



Antonio Zuffo

— Unix, com memória virtual e banco de dados — desenvolvido pela USP, segundo novo convênio que está sendo firmado entre ambas as partes. Irão suportar até 64 terminais, tendo microprocessador central 68010 (modelo 3) e 68020 (4), além de microprocessador 68000 gerenciando entrada e saída de dados, memória principal de 1 e 18 Mb, memória cache de 56 Mb, disco flexível slim de 5 1/4", de 1 e 1,2 Mb, 96 tpi, unidade de Winchester de 60 e 480 Mb de memória, e fita streamer, de 45 e 60 Mb. O supermicro, de desenvolvimento inteiramente nacional, terá versões a partir de 250 mil cruzados. Professor Antonio Zuffo.

STRINGS

SP — A Fênix — Engenharia de Sistema e Pesquisa de Mercado está funcionando em novo endereço, à Rue Paes de Andrade, 136, no bairro de Aclimação, São Paulo, tel.: (011) 277-2354.

MG — A Mikro Informática oferece cursos de Basic I e Basic Avançado para jovens e adultos, além dos de Cobol, Dbase II, Dbase III e Digitação, com turmas nos meses de dezembro e janeiro. Inscrição à Av. Afonso Pena, 952, conj. 522/524, Belo Horizonte, tel.: (031) 222-3035.

SP — Este mês a CompuSoft pro-

move diversos cursos para micros de 16 bits, com preços que variam de Cz\$ 2 mil e Cz\$ 4 mil. Eles incluem: IA — PC (Introdução e Aplicação para PC); Lotus 1-2-3, Dbase III básico; Dbase III Programação; MS World; MS DOS; VP Planner; Open Access I e II. Melhores informações com Cristiane, pelo tel.: (011) 852-7700.

SP — A Servimec assinou convênio com a Real Dados Informática, empresa de Salvador, que irá integrar a Rede Nacional de Ensino e Serviços de Informática — RENESI — passa a ministrar os

cursos voltados ao uso de micros, e os Seminários Técnicos de Servimec, em Salvador, e outras cidades da Bahia.

RJ — O IBAM vai promover, de 10 a 12 deste mês, o seminário "Informática para executivos". Outras informações podem ser obtidas pelo telefone (021) 266-6622.

RJ — Terá início dia 08/12, no Instituto de Tecnologia ORT, o curso "Assembler Z-80", com horários disponíveis à tarde e à noite. Para obter maiores detalhes ligue para (021) 286-7842.

RJ — A Datamicro Informática vai oferecer este mês os cursos "Linguagem BASIC — um enfoque profissional" e "Microcomputadores para jovens de 9 a 14 anos". Maiores informações pelo telefone: (021) 511-0395.

SP — Inaugurada nova filial de Sisco, no ABC paulista. A 11ª filial da empresa, que tem como gerente Gilberto Rocha, vem consolidar a política de atendimento e suporte integrado implementada pela Sisco. Seu endereço é Rua João Basso, 410, São Bernardo do Campo, São Paulo, tel.: (011) 443-5699.

CAD/MSX: software em três dimensões

Mello Projetos, empresa paraense, elaborou um software destinado a arquitetos e engenheiros, que rodeia em micros MSX, utilizando os recursos gráficos do equipamento. O CAD/MSX, em sua versão inicial vem em fita cassete e pode gerar figuras com até 250 vértices e 350 linhas, com cores variadas para as linhas e fundo da tela, permitindo superposição de imagens, uso de três dimensões.



Imprimir partes, guardar os desenhos na memória do micro.

Segundo Márcio e Elcio de Mello é possível produzir imagens holográficas, fotografando-se a tela do micro, com filme para slides, e observando-as através de um visor bio-ocular. A Mello Projetos fica na Av. Tiradantes, 838, Londrina, Paraná, CEP 86100, tel.: (0432) 27-1639.

I Simpósio do Projeto Polo

Professores de todas as universidades federais do país, além das das faculdades particulares, participaram do I Simpósio Projeto Polo Informática, realizado da 10 a 12 de novembro em São Paulo. O evento contou com a presença do secretário da SEI, Dória Porto, e de diversos especialistas, encerrando-se com fórum de debates sobre o ensino da informática no 1.º e 2.º grau.

Criado pela Itaútec, em 1984, o Projeto Polo integra hoje 350 instituições. Segundo o organizador do evento, Paulo Lame, uma das finalidades básicas do Simpósio foi definir as melhores formas de subsidiar o ensino da informática, objetivo do próprio Projeto.

Lançamentos Engesoft

Já chegaram no mercado os novos jogos, para micros da linha MSX, lançados pela Engesoft, ao preço de Cz\$ 70,00 cada um. Eles incluem: Vídeo Pokar, Xadrez, Galáxia, Senjyo, Goonies, Hole in One, Suruba; Road Fighter e Hyper Rally. Para janeiro a empresa promete 10 novos lançamentos.

Na parte de programas aplicativos para o Hotbit a Expert, estarão à venda, no início de 1987, mais dois softwares, destinados a engenheiros, a pequenas e médias empresas. São eles os de Vigas e Lajes. Cada fita custará Cz\$ 500,00. O endereço da Engesoft é Rua República do Líbano, 2079, São Paulo, tel.: (011) 549-9788.

Clube de super-dotados

Estimular o intercâmbio cultural entre pessoas da inteligência diferenciada de todos os países do mundo. Este é o objetivo da Mensa, uma sociedade sem fins lucrativos fundada na Inglaterra em 1946.

Para ingressar na Mensa é necessário possuir um QI igual ou superior a 148 (escala Cattell), avaliado através de um teste adequado. Dentre os membros mais conhecidos da Mensa podemos citar o escritor Isaac Asimov e Sir Clive Sinclair.

O perfil do leitor de MICRO SISTEMAS o credencia como um candidato em potencial para o ingresso nesta associação, portanto, os interessados em obter maiores informações deverão escrever para MICRO SISTEMAS, aos cuidados de Pierluigi Piezzi, enviando o seu nome e endereço completo para receberem uma documentação mais detalhada.

Ultra Line PC

A empresa paulista Zantrax Eletrônica desenvolveu o Ultra Line PC, um estabilizador de pequeno porte, para micros das linhas Sinclair, Color, TRS-80, MSX, Apple, CP/M, IBM/PC/Xt. O equipamento compacto a leve se destina também a outras aplicações onde é essencial um fornecimento de energia elétrica adequado, como no caso de terminais financeiros, aparelhos científicos, de telex, sistemas de áudio a vídeo a copiladoras. Da configuração monofásica F, N, T, 110 volts, frequência de operação de 60 Hz, e tempo da resposta menor que 16 ms, conta com dispositivos de proteção, a custa em média Cz\$ 2 mil a 800 para o usuário final. Pode ser encontrado nas revendas autorizadas de todo o país. Informações na Zantrax, à Rua Senador Fláquer, 378/386, São Paulo, tel.: (011) 522-2411.

Software: as novidades do Micro Festival

Realizado em São Paulo, no final de outubro, poucos meses após a Feira da Informática do Riocentro, o VI Micro Festival contou com cerca de 40 expositores a novidades em termos de software, especialmente para 16 bits, onde as grandes vedetas foram sem dúvida as redes locais.

Apostando no mercado da animação gráfica, a Imarés Desenvolvimento apresentou o Vídeo Bit, portfólio eletrônico, em fita cassete, com recursos de animação gerados por micros de 8 a 16 bits, disponíveis em VHS e U-Matic, para comerciais de tv e até mesmo treinamento empresarial.

Em um taílo, a Intarcomp demonstrou o Dataflex 2.2, versão 30% mais rápida do banco de dados, com 19 novos utilitários, que rodeia em micros de 8, 16 e 32 bits, compatível com sistemas Unix V e VAX; o Backup, software para gerenciamento automático de backups de arquivos em Winchester, para IBM-PC; e o editor de textos SPFF/PC, com módulo de comunicação entre micros e entre micro-mainframe.

Para a linha IBM-PC a Datalógica trouxe os programas lançados na Feira da Informática, só que agora em português: planilha eletrônica Javelin, Cz\$ 17 mil e 900; processador de texto Multimate, Cz\$ 14 mil e 900, além do dBase III Plus e do Framework II. A Execplan mostrou aos paulistas a versão 2.30 do programa Micro FCS, com recursos de edição full screen, controle de cores, comandos da gravação e leitura; e o Tampus Link, software de comunicação micro-mainframe que estará no mercado ainda este mês. A Vista Tecnologia lançou o dr. Halo II, kit da IMSI, com dois disquetes, em português, e mouse, para geração de imagens, por Cz\$ 7 mil e 900. Permite a criação de mão livre, edição de programa próprio a ser armazenado, no segundo disquete. A Officer apresentou o Mathplan, planilha eletrônica, e o Library, gerenciador de informações. Ambos se integram ao processador de texto Word Perfect, distribuído com exclusividade pela empresa no país; além da versão Autumn 86 do

compilador Clipper, que pode rodar em redes compatíveis com o NETBios de IBM. A Computer Center lançou o MS-DOS 3.2, para PC, cuja versão também suporta redes locais e dispositivos como disquetes de 3 1/2" a Winchester de 30 Mb, ao preço de Cz\$ 7 mil.

Além da nova versão 3.45 do Wordstar, para IBM-PC, a Brasoft apresentou a Rede Local Tapestry, para automação de escritórios, em sistemas operacionais PC/DOS e MS-DOS 3.1, conectando até 100 estações de trabalho, com imagens intuitivas, ícones, facilitando o manuseio do software, que permite o uso compartilhado de impressoras, telex, modems e Winchester.

A PC Software lançou no evento a nova versão do seu pacote Integrado (planilha eletrônica, gerenciador de gráficos e banco de dados) Samba 2.0. Totalmente compatível com o Lotus 1-2-3 (versões 1.0, 1A e 2.0), o Samba 2.0 tem 8192 linhas x 256 colunas; alocação dinâmica da memória; utilização do co-processador

8087; Impressão de gráficos sem troca de disquetes, troca de dados com o dBase III, ABC e Wordstar; acentuação igual à das máquinas de escrever que apareça no vídeo a impressão etc. O pacote já está no mercado e pode ser adquirido a Cz\$ 7 mil e 400.

REDES LOCAIS

A Cetus, abrindo filial em São Paulo, expõe seu sistema de redes locais que integra micros de 8 a 16 bits e mainframes, através do CS Gateway/Cetus; Renpac, e pode formar "redes de gateways", interligando até 255 redes locais ou remotas entre si. Para isto, ela conta com o Advanced Netware/86, novo software de Novell, que custa cerca de Cz\$... 60 mil.

A empresa carioca Amplus estava presente com sua rede multiusuário Amplinat, onde o micro desempenha simultaneamente função de servidor e usuário. Possui placa de interface para a linha IBM, ao preço de Cz\$... 17 mil, a par 8 bits, tipo Apple, por Cz\$ 9 mil.

SUCESSO ABSOLUTO

MAIS DE 180.000 FITAS E DISKETTES EM APENAS 3 MESES

E AGORA, MAIS EMOÇÕES PARA VOCÊ

509 - CAMPEONATO NACIONAL MSX - DECISÃO NO MARACANÃ
510 - SUPER-HELICÓPTERO - MISSÃO: SALVAMENTO NA PLATAFORMA PETROLIFERA
511 - SALTO INTERGALÁTICO
512 - DESAFIO DO GUERREIRO - SALVAR AFRODITE, DEUSA DO AMOR, DAS GARRAS DO MAL
513 - A BOLHA BIÔNICA E SUAS MÚLTIPLAS VIDAS
514 - COMPUPOKER - O SEU TV-POKER ELETRÔNICO
104 - ORÇAMENTO DOMÉSTICO
202 - EDITOR DE TEXTO MSX

• APLICATIVOS
101 - CONTROLE DE ESTOQUE MSX
102 - AGENDA DE ENDEREÇOS/MALA DIRETA MSX
103 - PLANILHA ELETRÔNICA MSX

• UTILITÁRIO
201 - EDITOR ASSEMBLER/ DISASSEMBLER MSX

• COLEÇÃO PRINCIPANTES
301 - PRINCIPANTE - E
302 - PRINCIPANTE - U
303 - PRINCIPANTE - D

• JOGOS EMOCIONANTES
501 - KALEIDOSCÓPIO DIGITAL
502 - M5 XADREZ
503 - MÁQUINA QUENTE
504 - MISSÃO: RESGATE DO SATÉLITE
505 - LABIRINTO DOS DIAMANTES
506 - BANCO FANTASMA
507 - VISITANTE DO FUTURO
508 - O AVENTUREIRO DO CAMPO MAGNÉTICO

PROGRAMAS QUE VOCÊ ENTENDE!

MSX

APLICATIVOS FALANDO PORTUGUÊS
EDUCATIVOS FALANDO PORTUGUÊS
JOGOS EMOCIONANTES

ministersoft

um senhor programa

A VENDA NOS REVENDEDORES MSX DE TODO O BRASIL.

GRUPO TEKBOX - COMPUMIX

RUA DO CATETE, 311 - GRUPO 1201 A 1204 - CEP: 22220
Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 285-7243/285-6502
C.P. 832/20001



Natal:

época de compras

O Natal já deixou de ser, há algum tempo, apenas uma comemoração cristã para ser também uma época de dar e receber presentes, onde a palavra "comprar" assume um papel de destaque. Este ano, a situação parece estar mais propícia ainda já que o Programa de Estabilização Econômica — o Plano Cruzado — trouxe no seu bojo um incentivo ao consumo, com os preços congelados.

O apelo ao consumo vem de todas as partes e o setor de informática não está fora desse processo. Com os preços de alguns modelos de microcomputadores variando entre Cz\$ 1 mil 755 e Cz\$ 11 mil (estes preços como todos os valores citados ao longo desta matéria devem servir apenas como referência, já que variam de uma loja para outra), eles também se tornam

uma forte opção para a lista de presentes de fim de ano. Sem falar no fascínio que essas máquinas exercem, principalmente sobre os adolescentes, e o vasto campo de aplicação que elas já provaram ser capazes de atender.

Assim, com tantas ofertas e apelos de fabricantes de micros pessoais a tarefa de escolher um entre eles não é tão simples. Mais do que o preço, que por si só já estabelece uma seleção, o consumidor deve atentar para outros detalhes importantes, como aplicação a que se destina, disponibilidade e valor dos periféricos, software disponível e assistência técnica.

Muitas vezes um equipamento de baixo custo pode preconizar vantagens e aplicações que envolvam a aquisição de placas e periféricos que ainda não estão disponíveis no mercado, ou estão

a um preço relativamente alto. É por isso que aconselhamos ao propenso comprador de um micro pessoal se informar um pouco sobre essas pequenas máquinas e suas características para que possa efetuar uma compra mais consciente.

COMO ESTÁ O MERCADO DOS PESSOAIS?

Para responder a essa pergunta podemos usar como ponto de partida a última Feira de Informática, realizada no Riocentro em agosto último. Lá ficou claro que o mercado dos micros pessoais tem apenas três vertentes: a Sinclair, com o TK90X e TK95, todos da Microdigital; a MSX, com dois representantes, o Hot Bit, da Sharp e o Expert, da Gradiente; e por último a linha Apple, tendo como principais carros-chefes o AP II TI, da Unitron, e o Exato Pro, da CCE; além do mais recente TK 3000 IIe, lançado pela Microdigital, um compatível com a última versão do Apple IIe norte-americano.

Os equipamentos da linha Color, embora sejam encontrados em algumas prateleiras, estão em processo de extinção. A CP Computadores, do grupo Prologica, fabricante de peso desta linha com o seu CP 400, já anunciou há algum tempo que a fabricação do equipamento está sendo descontinuada. O Color 64, da empresa LZ Equipamentos, não está mais sendo vendido nas lojas, já que a LZ decidiu direcionar o seu micro para a área de automação comercial e o MX-1600, da Dynacon, parece ser o único ainda encontrável a desafiar a situação de marasmo desta linha no Brasil.

Dez mandamentos do comprador

Seja qual for o micro, periférico, placa de expansão etc. que você for adquirir, é importante seguir algumas regrinhas básicas:

1º) Antes de comprar qualquer coisa faça uma pesquisa de preços nas lojas. Isto certamente lhe economizará dinheiro;

2º) Verifique se junto com o equipamento, que você deseja adquirir, a loja não oferece algum tipo de brinde (cursos, placas de expansão, software etc.);

3º) Dê preferência a produtos com prazo de garantia de no mínimo seis meses. Afinal, se o fabricante não garante o seu produto quem garantirá?

4º) Não se deixe iludir por ofertas de pacotes

(micro + monitor de vídeo + drive + placas), pois além de comprar o que não precisa é provável que você pague pelo pacote um preço superior ao que pagaria comprando cada um dos itens que compõem o pacote separadamente;

5º) Não aceite os preços que o vendedor lhe der, pechinche sempre por menores preços e melhores condições de pagamento. Isto faz parte da compra;

6º) Se você não tiver certeza ao adquirir qualquer periférico, placa de expansão ou suprimento, informe detalhadamente ao vendedor (se necessário recorra ao gerente) para qual equipamento e aplicação o mesmo se destina e confira

me com ele se serve para tal;

7º) Exija sempre a nota fiscal. Ela é a única maneira de garantir a sua garantia, pois se alguma coisa der defeito e você não tiver a nota, ficará na mão;

8º) Faça todo o possível para testar o que você comprar na própria loja. Isto evitará o retorno à mesma e muitas dores de cabeça;

9º) Verifique bem a qualidade do que você está comprando, evite adquirir produtos com aspecto ruim (amassado, sujo, usado etc.);

10º) Saiba com o vendedor se a loja troca o produto caso ele não funcione corretamente.

Dois outros equipamentos também descontinuados pela CP são o CP 200S e o CP 300, das linhas Sinclair e TRS-80, respectivamente. Talvez esses equipamentos ainda possam ser encontrados em algumas lojas, o CP 200S, por exemplo, tem um preço bastante acessível Cz\$ 1 mil 755, mas o consumidor ao adquiri-lo poderá eventualmente ter problemas com assistência técnica e peças de reposição, apesar da CP Computadores garantir que esses serviços continuarão a ser prestados normalmente pela rede que atende a empresa.

Nesta matéria não analisamos os micros das linhas TRS-80 e IBM-PC, porque sendo eles de uma faixa de preço mais elevada (respectivamente Cz\$ 20 mil e Cz\$ 50 mil) enquadram-se como equipamentos para aplicações profissionais, deixando assim de ser uma opção para presente.

DICAS NA COMPRA DE UM SINCLAIR

Com a saída da Prológica/CP Computadores da linha pessoal, a Microdigital passou a reinar sozinha nesse terreno oferecendo realmente os equipamentos mais baratos do mercado. A empresa está voltando suas baterias para os modelos da linha ZX Spectrum (TK90X e TK95), com os quais espera consolidar a sua supremacia na linha pessoal.

A última Feira, entretanto, mostrou um fraco desempenho da linha Sinclair, sobressaindo-se principalmente uma grande carência de periféricos e software, sejam oferecidos pelos fabricantes como por software-houses.

TK90X (Cz\$ 3 mil e 300)
Processador Z80A (3,58 MHz)
ROM de 16 Kb (com interpretador BASIC)
Versões de 16 ou 48 Kb de RAM
Tela de 24 linhas x 32 colunas
Alta resolução gráfica (176x256)
Oito cores 45056 p.

É importante observar que a produção desse equipamento pela Microdigital também está sendo descontinuada já que a empresa lançou na última Feira o TK95, uma versão do TK90X com novo gabinete, teclado semiprofissional e maior memória RAM inicial (48 Kb). Como a Microdigital já está colocando nas lojas o TK95 (Cz\$ 4 mil e 100), e sendo a diferença de preço relativamente pequena entre os dois modelos, é mais vantajoso adquirir logo a nova versão.

Os periféricos para essa linha de equipamentos estão disponíveis no mercado por um preço acessível, se comparado ao próprio valor do equipamento. Esses periféricos que podem ser adquiridos em lojas especializadas e magazines são: placa para expansão (Cz\$ 230,00); joystick (Cz\$ 150,00); light-pen (Cz\$...



TK95 com light-pen.

1 mil); interface paralela e serial (Cz\$... 850,00 e Cz\$ 1 mil, respectivamente); interface para joystick Kempston (Cz\$ 500,00); programador de EPROM (Cz\$ 3 mil e 500); entre outros.

Caso você tenha dificuldade em encontrar algum deles (com exceção da interface para joystick Kempston e do programador de EPROM que são produzidos pelo CBI — tel.: (021) 233-1123), poderá encomendá-los a uma das vendas autorizadas da Microdigital no Rio (tel.: (021) 247-5287) ou São Paulo (tel.: (011) 255-0366).

Outra empresa que desenvolve placas e interfaces destinadas a esta linha de micros é a Arcadia (tel.: (021) 201-8553), dispondo de interfaces para drive de 5 1/4" para o TK90X, light-pen, impressora, joystick Kempston, discador de telefone por computador etc...

Desses periféricos vale ressaltar que a light-pen da Microdigital pode ser adquirida junto com o micro, reduzindo assim o seu preço em cerca de Cz\$... 700,00. Além disso, a Microdigital estará comercializando em breve um mouse que custará aproximadamente Cz\$ 700,00.

Os pretensos compradores do TK95 contam, no entanto, com uma desvantagem: a ausência do microdrive, que a Microdigital não pretende colocar no mercado. A falta desse periférico limita o equipamento, principalmente em aplicações voltadas para o processamento de texto e arquivo de dados.

HOT BIT E EXPERT

Os dois representantes da linha MSX no Brasil têm as seguintes características:

Hot Bit (Cz\$ 5 mil e 500)
Expert (Cz\$ 6 mil e 900)
Microprocessador Z80 (3,58 MHz)
Processador de vídeo TMS-9128NL
Processador de som AY3-8910A
Memória RAM (vídeo) — 16 Kb
Memória RAM (usuário) — 64 Kb
Memória ROM — 32 Kb
Resolução gráfica — 256x192
16 cores 45056 p.

Esses equipamentos têm um preço acessível que os torna atraentes. Não vamos aqui estabelecer comparações entre os dois modelos, por isso já foi feito de uma análise publicada em MICRO SIS-

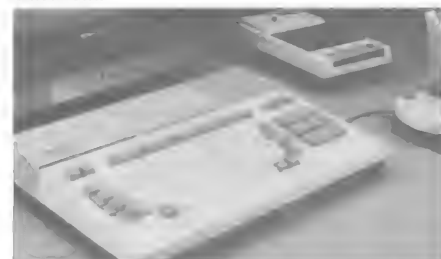
TEMAS n.º 58, entretanto são necessárias algumas considerações a respeito dessas máquinas, como dicas ao futuro comprador.

A linha MSX é relativamente recente em nosso mercado, o equipamento ainda está sofrendo aperfeiçoamentos por parte dos fabricantes e a compatibilidade entre eles ainda não é total. O Expert, por exemplo, para se tornar compatível com o Hot Bit está com uma nova UCP, modulador de RF embutido, saída de 6V para alimentar o datacorder e o seu conjunto de caracteres mudado para o padrão ABNT (BRASCI — o mesmo adotado pelo Hot Bit), o que possibilitará, dentre outras coisas, utilizar qualquer impressora nacional com os MSX.

A Gradiente já iniciou a adaptação das unidades do Expert que estavam no mercado. Muitos modelos antigos, no entanto, ainda devem estar sendo vendi-



Expert, monitor de vídeo, joysticks, gravador e modem.



Hot Bit, gravador HB-2400 e joystick HB-100.

dos, sendo importante verificar isso antes de efetuar a compra.

O problema da compatibilidade também se estende aos periféricos. O ideal é que o usuário utilize os periféricos do mesmo fabricante do equipamento. A Sharp oferece o gravador HB-2400 (Cz\$ 990,00) e o joystick HB-100 (Cz\$ 160,00) e a Gradiente o monitor monocromático MM12 (Cz\$ 4 mil e 100), joystick JS-1 (Cz\$ 150,00), gravador datacorder DR-1 (Cz\$ 1 mil) e ainda o drive slim de 5 1/4" HB-6000 e o controlador de disco HB-3600.

A Microsol, uma empresa de Fortaleza (CE), também oferece alguns periféricos para MSX: o drive de 5 1/4" DRX-360 (Cz\$ 8 mil e 800), interface para drive CDX-2 (Cz\$ 2 mil e 200) e o programador de EPROM PRX-01 (Cz\$ 4 mil).

O detalhe a ressaltar é que os periféricos oferecidos para o MSX (principalmente o drive e a impressora) são consi-

derados caros, em relação ao preço unitário do micro. Dependendo da aplicação, se for mais profissional, por exemplo, vai implicar no uso de um drive e uma interface, resultando num custo adicional de aproximadamente Cz\$ 11 mil ou mais.

É nesse aspecto que acreditamos que mesmo sendo o Apple um equipamento mais caro, ele oferece periféricos mais acessíveis, tornando-se assim uma opção a mais...

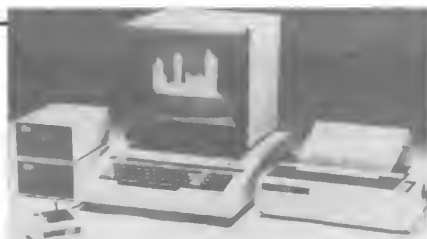
LINHA APPLE

Arquitetura aberta, expansibilidade, grande quantidade e variedade de placas de expansão, periféricos e software, são as principais razões do sucesso da linha Apple no Brasil.

Embora o Apple já tenha sido superado por equipamentos mais sofisticados, ele é sem dúvida o que ainda oferece a melhor relação custo/benefício para o usuário que deseja um equipamento para aplicações comerciais (rodar programas de controle de estoque, folha de pagamento etc.), utilizar pacotes prontos (dBase II, Visicalc, Wordstar etc.), usar outros sistemas operacionais (CP/M, DOS 3.3 etc.) ou desenvolver aplicações em outras linguagens que não o BASIC (Pascal, Forth, C, COBOL etc.).

Veremos a seguir os principais representantes desta linha no Brasil, juntamente com as suas características mais importantes:

Exato Pro (Cz\$ 9 mil e 500) – UCP 6502 (1 MHz), teclado com 52 teclas (incluindo numérico reduzido), memó-



Exato Pro com monitor, drives de 5 1/4" e impressora.



Unitron APII conectado a dois drives.

ria RAM básica de 48 Kb e ROM de 12 Kb, saída para gravador cassete e monitor de vídeo (ou televisão monitorizada). Resolução de 24 linhas x 40 colunas (texto) ou 192 x 280 (gráficos).

AP II TI (Cz\$ 9 mil e 500) – UCP 6502 (1 MHz), teclado com 52 teclas auto-repetição e acentuação dos caracteres em língua portuguesa, memória RAM básica de 48 Kb e ROM de 12 Kb, saída para gravador cassete e monitor de vídeo (ou televisão monitorizada). Tem a mesma resolução do Exato Pro.

TK 3000 IIe (Cz\$ 11 mil) – UCP 65C02 (1 MHz) e Z80, teclado programável controlado pelo Z80 com 77 teclas (incluindo teclado numérico reduzido, caracteres com acentuação em português e indicadores luminosos dos seus diversos estados), memória RAM básica de 64 Kb (pode ser expandida até 1



TK 3000 IIe.

Mb) e memória ROM de 16 Kb, cinco modos de tela (texto: 24 x 40 ou 24 x 80; gráfico: 40 x 48 – 16 cores, 192 x 280 – 6 cores e 192 x 560 – 16 cores), oito slots para expansões, alto-falante com controle de volume, saídas para monitor de vídeo, gravador cassete e televisão a cores.

Para todos os micros da linha Apple podem ser adquiridas as seguintes placas de diversos fabricantes: interface para dois drives de 5 1/4" (Cz\$ 1 mil e 300), expansões de memória (16 Kb – Cz\$ 1 mil, 64 Kb – Cz\$ 2 mil e 300, 128 Kb – Cz\$ 3 mil e 250, 256 Kb – Cz\$ 4 mil e 700), interface para impressora (Cz\$ 1 mil e 450), interface RS-232C (Cz\$ 1 mil e 780), placa de 80 colunas (Cz\$ 1 mil e 990), placa CP/M (Cz\$ 1 mil e 320) e placa PAL/M (Cz\$ 1 mil e 250).

Reportagem de Graça Santos e Carlos Alberto Azevedo.

Além do micro, outras sugestões

Para quem deseja adquirir algum periférico ou dar um presente a alguém que já tem um micro, apresentamos a seguir algumas sugestões com os respectivos preços:

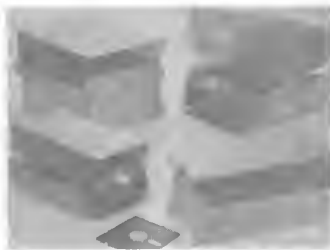
Impressoras matriciais: Alphaprinter IP-40 (Cz\$ 7 mil e 300), P500 (Cz\$ 12 mil e 730), Grafix MTA (Cz\$ 9 mil e 700), Grafix 80FT (Cz\$ 14 mil e 500), Grafix 100 HS (Cz\$ 17 mil), Grafix 100 HS/FT (Cz\$ 21 mil e 300), Rima XT 180 (Cz\$ 19 mil e 200), Mônica EI6010 (Cz\$ 14 mil), Mônica EI6030 (Cz\$ 20 mil), Emília PC (Cz\$ 30 mil e 144) e Alice (Cz\$ 39 mil e 541).

Monitores de vídeo monocromáticos: US Micropic (Cz\$... 2 mil e 850), CCE (Cz\$ 3 mil e 400), Unitron (Cz\$ 4 mil) e Videocompo (Cz\$ 4 mil e 800).

Drives de 5 1/4": Hordácio (Apple – Cz\$ 4 mil e 500), DD4000 (Apple – Cz\$ 5 mil e 100) e Dino (Apple – Cz\$... 5 mil e 800).



Porta-texto da Paragon



Arquivos de madeira para disquetes



Impressora Alphaprinter IP-40.

Diversos: Exaustor Ciclone para Apple (Cz\$ 1 mil e 200), Suporte triplex (acomoda a UCP, 2 drives e um monitor – Cz\$ 600,00), Paddle para Apple (Cz\$ 780,00), Data Switch (chaveia um periférico entre dois micros – Cz\$ 2 mil e 350), Filtron (filtro de linha para micro – Cz\$ 850,00), Porta disquetes (cabem 100 unidades – Cz\$ 350,00), Caixa com 10 disquetes Verbatim (FS/DD – Cz\$ 490,00 e FD/DD – Cz\$ 590,00), Kit de

limpeza da Marsh Eletrônica (Cz\$ 400,00), Capa aluminizada para Apple (Cz\$ 180,00), Arquivo de madeira Paragon para 100 disquetes (com fechadura – Cz\$ 592,00 e sem fechadura – Cz\$ 357,00), Kit de limpeza Memorex para drive (Cz\$ 487,00), Line Filter da GA Eletrônica (6 tomadas – Cz\$ 1 mil e 400 e 4 tomadas – Cz\$ 1 mil e 100), Luminária de emergência (Cz\$... 1 mil e 100) e Porta-texto Paragon (Cz\$ 161,00).



Kit de limpeza Memorex para drives de 5 1/4"

APPLE II

JOGOS — Cz\$ 170,00 —

UP'n DOWN — divertida corrida nas montanhas
GARFIELD — ajude o GARFIELD a não engordar
DAMBUSTERS — simulador de bombardeiro
LAW OF WEST — emocionante jogo no velho oeste
6.1 JOE — baseado no desenho COMANDOS EM AÇÃO
BEACH HEAD II — invade uma praia inimiga
RUN FOR IT — animado jogo de ação. Fantástico!
SPACE SHUTTLE (64) — recupere o satélite
SILENT SERVICE (64) — simulação de submarino
KNIGHT OF DESERT — super WAR GAME
KUNG FU MASTER — lute para salvar a mocinha
KARATE CHAMP — fantástica disputa de karatê
KARATEKA — perfeita simulação de karatê
SUMMER GAMES (64) — 8 jogos olímpicos de verão
SUMMER GAMES II (64) — 7 novos jogos olímpicos
WINTER GAMES (64) — 7 jogos de inverno
SPY vs SPY — guerra de espionagem em 3D
DROLL — fantástica perseguição de ação rápida
SARGON II — super jogo de xadrez
SKY FOX (J/64) — simulador de voo com combate
F-15 EAGLE (J/64) — simulação de uma caça F-15 Eagle
MASK OF THE SUN — ache os tesouros perdidos
KABUL SPY — thriller de espionagem no afeganistão
DARK CRYSTAL — baseado no filme Cristal Encantado
FLIGHT SIMULATOR II — piloto um PIPER 181
THE INGREDEIBLE HULK — jogo baseado na revista HULK
CAPTAIN GODNIGHT — (J/64) — salve o mundo
RESCUE RAIDERS (J/64) — comande suas tropas
BRUCE LEE (J) — lute karatê com Bruce Lee

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS — Cz\$ 360,00 —

VISCALC — planilha de cálculos
VISIPILOT/VISITREND — gerador de gráficos
VISIFILE — gerador de banco de dados
VISITERM — programa de comunicação
VISICHEDULE — análise financeira PERT/CPM
LOOKSMITH 5.0/F — utilitário de cópia
NIBBLES AWAY II/C3 — utilitário de cópia
ALPHA PLOT — gerador de gráficos comerciais
THE GRAPHICS MAGICIANS — animador gráfico
THE GRAPHICS SOLUTION — e O/F-utilitário de cópia
NIBBLES AWAY II/C3 — utilitário de cópia
ALPHA PLOT — gerador de gráficos comerciais
THE GRAPHICS MAGICIANS — animador gráfico
THE GRAPHICS SOLUTION — editor de gráficos
PRINT SHOP — gerador de impressos gráficos
PRINT SHOP COMP. — complemento do PRINT SHOP
MAGIC WINDOW II — processador de textos
APPLE LOGO — compilador LOGO
APPLE FORTH (CP/M) — compilador FORTHAN
GraFORTH — compilador FORTH

— Cz\$ 520,00 —

FONTRIX — editor de caracteres com vários sets
NEWS ROOM — faça seu próprio jornal
ASCII EXPRESS — utilitário de comunicação
TAKE 1 — super animador gráfico
TURBO PASCAL (CP/M) — compilador profissional

— Cz\$ 670,00 —

FANTAVISION — sofisticado editor/animador gráfico
LOCKSMITH 6.0 — última versão do famoso copiador
JOYSTICK ANALÓGICO — Cz\$ 360,00 —

CP300/CP500

JOGOS — Cz\$ 80,00 —

FLIGHT SIMULATOR (F) — simulador de voo
ARMORED PATROL (F) — patrulha de tanques
OUTHOUSE (F) — proteja o seu banheiro
SEA DRAGON (F) — pilote um submarino
PENETRATOR (F) — aprofunde-se nas cavernas
ASSAULT (F) — fuja dos ágeis inimigos
DEMON SEED (F) — acabe com os pássaros
COSMIC FIGHTER (F) — jogo tipo invasores
PANIK (F) — escape dos robôs
PINBALL (F) — tipo fliperama
CRAZY PAINTER (F) — pinte a tela se puder
SARGON (F) — jogo de xadrez
ASILO (F) — aventura gráfica
ZORK I — super aventura
SPOOK HOUSE — aventura gráfica
TOXIC DUMPSITE — aventura gráfica
ADVENTUR-4 aventuras diferentes
FUC FUC — programa pomográfico
GHOSTS (F) — destrua os fantasmas da cidade
RALLY — completa o trajeto de um rally

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS — Cz\$ 450,00 —

ARRANGER II — arquivo de diretórios
CREATOR — gerador de programas BASIC
VISICALC — planilha de cálculos
CLONE III — copiador rae diretórios

— Cz\$ 670,00 —

PRODUCER — gerador de programas
SUPER UTILITY 3.2 — super utilitário

TK90X [48k]

JOGOS — Cz\$ 100,00 —

SAMANTHA FOX STRIP POKER — original jogo de poker
JET SET WILLY II — apague todas as luzes
STARION — aventura pelo portal do tempo
ROBIN OF SHERWOOD — aventura gráfica com Robin Hood
GREMLINS — emocionante jogo baseado no filme
INTERNATIONAL KARATE 1 — lutas em vários países
INTERNATIONAL KARATE 2 — mais cenários
BECH HEAD II — invade uma praia inimiga
BLADE RUNNER — seja um caçador de andróides
SPINDRIZZY — recolha os diamantes em relevo 3D
PANZARDROME — duelo de tanques sofisticados
BOUNCES — o seu desafio fatal na arena do futuro
ROBOTRON — salve as pessoas lutando com robôs
STREETHAWK — jogo do senado MOTO LASER
HIPERSPORTS — grandes jogos olímpicos no seu micro
STARBIKE — dirija uma moto espacial
ACTION BIKER — pegue as encomendas na cidade
BUCK ROGERS — pilote sua nave no planeta "ZOOM"
POPEYE — ajude nosso herói a conquistar Olívia
PROJECT FUTURE — destrua os inimigos na nave
TWISTER — viva incríveis emoções com este jogo
SPITFIRE 40 — simulação de uma caça britânica
SIR FRED — salve a mocinha na sua heróica jornada
BOLDERDASH — pegue as fontes de energia na mina
CODE NAME MAT — seja um defensor espacial
V-A BATALHA FINAL — jogo baseado no filme
NEVER ENDING STORY — baseado no filme
HUNTER KILLER — simulação de submarino
ERIC AND THE FLOATERS — destrua os balões mortais
TAPPER — sirva CHOOP num bar muito louco
VALHALLA — aventura na era medieval
SUPER TEST 1 — novas provas atléticas
SUPER TEST 2 — mais provas atléticas
COMMANDO — viva as emoções do filme
WEST BANK — enfrente duelos com destreza
GLADIATOR — lute para agradar Cezar
FLINTSTONES — baseado no desenho animado
ZORRO — emoções de capa e espada
PING PONG — incrível simulação
ROCCO — enfrente lutadores de boxe
AMAZON WOMEN — aventura das amazonas
FRANKENSTEIN 2000 — jogo no corpo humano
SAI COMBAT — luta marcial com bastão
CYBERGUN — monte a sua nave nesta odisséia
3 WEEK PARADISE — ade numa ilha perdida
N.O.M.A.D. — destrua os invasores da cidade
WINTER GAMES 1 — esportes de inverno
WINTER GAMES 2 — mais esportes de inverno
GUNFIGHT — combate os pistoleiros em 3D
TRANSFORMERS — jogo dos famosos heróis
SABOTEUR — sabote uma usina atômica
GREEN BERET — destrua todos na base inimiga
GIFT FROM THE GODS — ajude os deuses
THE EXPLODING FIST — incrível luta de karatê
THINK — sofisticado jogo de ligue 4
SKY RANGER — pilote um helicóptero em 3D
HIGHER ENCOUNTER — destrua a nave invasora
ALIEN ENCOUNTER — recupere a força
ROCK'N'WRESTLE — lute livre na sua tela
YIE AR KUNG FU — enfrente mestres de Kung Fu
Ms. PACMAN — ajude a namorada do Pacman
PIPELINE II — destrua os inimigos dos canos
BASKETBALL — simulação quase real
MOONCRESTA — enfrente inimigos do espaço
SPIDERMAN — jogo com o Homem Aranha
THE HULK — aventura gráfica com o Hulk

— Cz\$ 150,00 —
IMPOSSIBLE MISSION — espionagem em alto grau
DAMBUSTERS — simulador de bombardeiro
THE WAY OF TIGER — fantástica luta marcial
QUAZATRON — limpe a cidade com seu androide
ELITE — sofisticado jogo espacial em 3D
THE HOBBIT — aventura do Senhor dos Anéis
LORD'S OF THE BINGS — a odisséia de HOBBIT continua
SKY FOX — simulador de voo com combate
MOVIE — ache a mocinha na casa do gangster
FAIRLIGHT — jogo na idade média em 3D
UTILITÁRIOS/APLICATIVOS — Cz\$ 80,00 —
VU 3D — utilitário gráfico. Telas em 3D
VU CALC — planilha de cálculos
VU FILE — arquivo de dados para uso geral
MCOODER II — compilador BASIC
SPECTRUM VOICE — sintetizador de voz
— Cz\$ 100,00 —
SUPERCODE-100 — rotinas úteis c/todas as informações
DEBUGGER — super monitor disassembler

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS (FITA) — Cz\$ 250,00 —

TASWORD — processador de textos 64 colunas
PSS — assembler/disassembler
MAGIC SET — super editor de caracteres
SPRITE MACHINE — editor de SPRITES
FORTH — compilador FORTH
PASCAL — compilador PASCAL
COMPILADOR BASIC — compilador BASIC
UTILITÁRIOS/APLICATIVOS (DISCO) — Cz\$ 300,00 —
MAGIC SET — super editor de caracteres
SPRITE MACHINE — editor de SPRITES
PSS — assembler/disassembler
TASWORD — processador de textos 64 colunas
— Cz\$ 800,00 —
TURBO PASCAL — compilador profissional
BDS C — compilador de linguagem C

F = pode ser gravado em fita K7

J = uso obrigatório de joystick

64 = requer 64K de RAM

CIBERNE

EDITOR

RENATO DESIOVANI



O EDITOR é um sistema para a criação e edição de programas adventures. Ele permite a manipulação de todos os elementos do jogo, tais como objetos, verbos, mensagens, posições, funções, etc. A programação do jogo é exatamente igual para todas as linhas de equipamentos e os programas criados são compatíveis a nível de estrutura funcional.

Preço: Cz\$ 800,00

Disponível nas versões: CP 500 (disco), TK 90X (cassete) e MSX (cassete).

AMAZÔNIA

Renato Desiovani

O AMAZÔNIA é uma aventura emocionante onde você estará envolvido nas mais incríveis situações de perigo. Encontre a saída e sobreviva...

Você jamais esquecerá essa aventura.

CP 500 (disco) Cz\$ 250,00

CP 500 (cassete) Cz\$ 190,00

TK 90X (cassete) Cz\$ 190,00

O ENIGMA DOS DEUSES

Aventura gráfica no antigo Egito. Você é Hassan, o escolhido para salvar a terra dos faraós da ira dos deuses. Decifre o enigma dessa fabulosa odisséia.

Preço: Apple (disco) Cz\$ 250,00

utilitário de cópia BKP por: Júlio Yellaso

Proteja seus programas originais, fazendo cópias de segurança. Com o BKP você duplica programas com ou sem HEADER, em várias velocidades e verifica seus parâmetros.

Preço: MSX (cassete) Cz\$ 500,00

Desejo receber os programas

em: () FITA () DISKETTE

para: () CP 500 () APPLE () SPECTRUM/TK90X () HOT BIT/EXPERT, pelos quais estou enviando cheque nominal à JVA MICROCOMPUTADORES LTDA.

NOME: _____ END: _____

CIDADE: _____ TEL: _____ DATA DE NASCIMENTO: _____

R. Mayrink Veiga 32, Sobreloja - Centro - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20090 Tel.: (021) 253-9291



Neste número, MS traz para você a análise de um compilador Pascal, em fita cassete, compatível com a linha ZX Spectrum e que não apresenta restrições ao Pascal-padrão.

Compilador Pascal para TK90X

Programar em Pascal no meu TK90X parecia mais um sonho, mas eu estava disposto a torná-lo realidade. Achava que teria uma decepção, pois como este equipamento só permite o uso de cassete (por enquanto?), encontraria no máximo uma versão supersimplificada de um compilador Pascal. Arrisquei, e abrindo uma MS encontrei um anúncio de venda de um compilador Pascal para a mesma linha do meu micro, em fita cassete, é lógico. Tratei de comprá-lo o mais rápido possível e, por sorte, a fita vinha acompanhada de um "eficiente" manual (xerox do original em inglês, é claro!). Era tudo que eu precisava! E que surpresa!

O COMPILADOR

A fita continha, além do compilador, um programa *carregador* que também permitia tirar cópias do compilador (da HISOFT, Inglaterra), cujo nome é HP4T16M, sendo todo escrito em linguagem de máquina como era de se esperar. Quando carregado, aparece a identificação do compilador e um sinal de ">" (prompt), indicando que está no modo comando. Podemos entrar, então, com um programa, tal qual no BASIC, isto é, todas as linhas são numeradas.

Deve-se destacar que esta numeração é utilizada apenas internamente, ao contrário do BASIC que pode ser usada em GOTOs e etc. A figura 1 mostra um pequeno exemplo. Observe que as palavras-chaves devem ser em letras maiúsculas, o que é facilitado se usarmos CAPS LOCK logo no início da digitação do programa. Outro detalhe: as palavras devem ser digitadas integralmente (por exemplo, TO é obtido pressionando as teclas T e O).

Os comandos disponíveis são:

B — retorna ao BASIC (para depois

voltar ao Pascal, use RAND USR 24598 ou RAND USR 24603. Neste caso, o programa Pascal não é perdido, ao contrário do primeiro caso);

I — entra no modo de inserção automática de linhas de programa (use SHIFT 1-EDIT para sair);

L — lista o programa corrente;

D — deleta linhas do programa;

M — move e duplica linhas;

F — acha/substitui uma string no programa;

E — edita uma linha (entra no modo edição);

P — salva um programa ou parte em fita;

G — carrega um programa da fita;

C — compila o programa corrente;

R — executa um programa compilado;

T — salva o programa compilado em fita de modo que poderá ser carregado (com LOAD) "CODE" e executado diretamente, sem necessidade de carregar o compilador. Observe bem o potencial deste comando!

Ao se compilar, os erros são indicados claramente quando ocorrem. Se a compilação não contiver erros, é feita a pergunta RUN?. Assim, se a tecla Y for pressionada, o programa executará automaticamente.

O PASCAL

Aqui começa, realmente, o espanto: o compilador não apresenta nenhuma restrição ao Pascal padrão. Muito pelo contrário. É lógico que não há manipulação de arquivos, o que era de se esperar, mas isto é compensado por rotinas de função semelhante ao SAVE DATA e LOAD DATA (TOUT e TIN, respectivamente).

A primeira surpresa é na manipulação de dados, a grande característica da linguagem Pascal. É possível definir *pointer*, RECORD, ARRAY e SET,

```
10 PROGRAM TESTE;  
20 VAR  
30   I: INTEGER;  
40 BEGIN  
50   FOR I:=1 TO 10  
60     DO BEGIN  
70       WRITE('TESTE');  
80       WRITELN(I:3);  
90     END;  
100 END.
```

Figura 1

além de estruturas derivadas como ARRAY OF ARRAY, ARRAY OF RECORD, ARRAY OF SET, ARRAY como campo de RECORD etc. O RECORD não pode possuir campo variante, o que acaba não sendo uma restrição significativa.

As rotinas de entrada/saída READ, READLN, WRITE e WRITELN funcionam perfeitamente, aceitando todos os formatos do Pascal padrão, como: READ (B) e WRITE (B), onde B foi declarado como BOOLEAN; WRITE (A IN S); WRITE (" :50), escreve 50 espaços etc.; ao passo que o comando PAGE apaga a tela.

A maioria das funções estão implementadas (NEW, ABS, SQR, SIN, COS, ARCTAN, EXP, LN, SQRT, ODD, EOLN, TRUNC, ROUND, ORD, CHR, SUCC, PRED), só não existindo a rotina DISPOSE, mas em compensação existem as seguintes rotinas adicionais: FRAC — retorna à parte fracionária; ENTIER — semelhante à INT do BASIC; TAN — tangente; MARK — marca e salva uma área de alocação dinâmica de memória; RELEASE — libera uma área marcada com MARK; HALT — pára a execução do programa; TIN, TOUT — leitura/gravação de dados; INP/OUT — semelhante à IN/OUT do BASIC; RANDON — retorna um número randômico entre 0 e 255; ADDR —

retorna o endereço de uma variável; **SIZE** — tamanho em bytes de uma variável; **PEEK** — retorna um valor de memória (o tipo é definido como parâmetro, ex.: A:= PEEK (23730, INTEGER) colocou em A o valor da RAMTOP); **POKE** — armazena um valor na memória (ex.: se A e B são do tipo real, então POKE (ADDR(A), B) é o mesmo que A:= B); **USER** — semelhante ao **USR** do BASIC; **INLINE** — permite a inclusão de linguagem de máquina no programa Pascal.

O uso de rotinas que envolvem linguagem de máquina é facilitado pela possibilidade de se utilizar constantes hexadecimais que devem começar com #, assim **WRITE (#FF)** imprimirá 255 (não é possível imprimir valores hexadecimais).

A rotina **INLINE** é uma poderosa ferramenta de programação, o que é facilitado pelo manual que explica detalhadamente a estrutura interna do compilador. Observe, então, a figura 2.

Este compilador também aceita opções de compilação, da mesma forma que as versões para outros micros. Estas opções são utilizadas sempre entre chaves e começam por \$.

As opções disponíveis são: **L** — opção de listagem; **O** — *check* de *overflow*; **S** — *check* de estouro de pilha; **A** — *check* de índice inválido; e **P** — seleciona a listagem para a impressora.

```
10 PROGRAM RETA;
20 VAR X, I: INTEGER;
30 PROCEDURE CHAROUT(C: CHAR);
40 BEGIN
50   INLINE (HFD, #21, #3A, #5C,
60     ADD, #7E, #02,
70     HD7);
80 END;
90 PROCEDURE PLOT(X, I: INTEGER);
100 CONST C1=CHR(16); (* ink *)
110   C2=CHR(1); (* azul *)
120 BEGIN
130   CHAROUT(C1);
140   CHAROUT(C2);
150   INLINE (HFD, #21, #3A, #5C,
160     ADD, #45, #02,
170     ADD, #4E, #04,
180     ADD, #E5, #22);
190 END;
200 BEGIN
210   RADE;
220   FOR X:=0 TO 255
230     DO BEGIN
240       I:=A DIV 2;
250       PLOT(X, I);
260     END;
270 END.
```

Figura 2

A execução do programa se faz de modo semelhante à de um programa BASIC no TK90X, existindo também o rolamento de tela. Para interromper a sua execução, é necessário apertar, na ordem, **BREAK** e **SHIFT 1 (EDIT)**. O **BREAK** funciona como pausa na execução do programa, que pode então continuar se o **ENTER** for pressionado.

Nome: Pascal 1.6
Linha: ZX Spectrum
Revendedor: Softline (marca da JVA Microcomputadores Ltda.)
Endereço: Rua Mayrink Veiga, 32, sobreloja - Centro, Rio de Janeiro - RJ, CEP 20090.
Telefone: (021) 253-9291
Preço: Cz\$ 100,00

CONCLUSÃO

Não resta dúvida quanto às características didáticas do Pascal no aprendizado de computação e como excelente ferramenta no desenvolvimento de software. Assim, quanto a estes dois aspectos, o casamento com o TK90X é perfeito.

Após realizar um teste de performance entre programas semelhantes em BASIC e Pascal, pode verificar que o Pascal é cerca de dez vezes mais rápido. Contudo, no uso deste compilador, encontrei pequenas incoerências como o manual (*xerocado*), talvez, pelo que pude verificar, por se tratar de um manual desatualizado em relação à versão do compilador. **Análise de Maurício Costa Reis.**

Graduado em Informática pela UFRJ, Maurício Costa Reis cursa atualmente Mestrado em Engenharia de Software pela COPPE/UFRJ, e é Analista de Sistemas do Ministério da Marinha.

CONTE MAIS COM SEU MICRO

Com o software **CONTABILIDADE GERAL** da Intelsoft você trabalha com até 65.000 lançamentos por mês. O Plano de Contas pode ser definido por você mesmo. O sistema funciona on-line de fato. Com ele, a qualquer instante, você põe no vídeo os dados de que precisa. Obtém saldos. Faz lançamentos em qualquer conta. O sistema permite conversão para pacotes como o dBASE II ou III, LOTUS 1-2-3, VISICALC ou programas escritos em qualquer linguagem.

E você pode dispor também do software **CONTABILIDADE GERENCIAL** da Intelsoft. Nele, entre outras vantagens, você conta com o Centro de Custos. Novas opções de consultas no vídeo. Mais alternativas de relatórios.

As mais de 200 cópias já instaladas comprovam a eficiência destes softwares. Eles têm a mesma qualidade do **TRANSFERE** e do **DISQUE BOLSA**. Foram criados pela Intelsoft para que você possa contar, cada vez mais, com o seu micro!

Preços:

CONTABILIDADE GERAL: Cz\$ 12.000,00

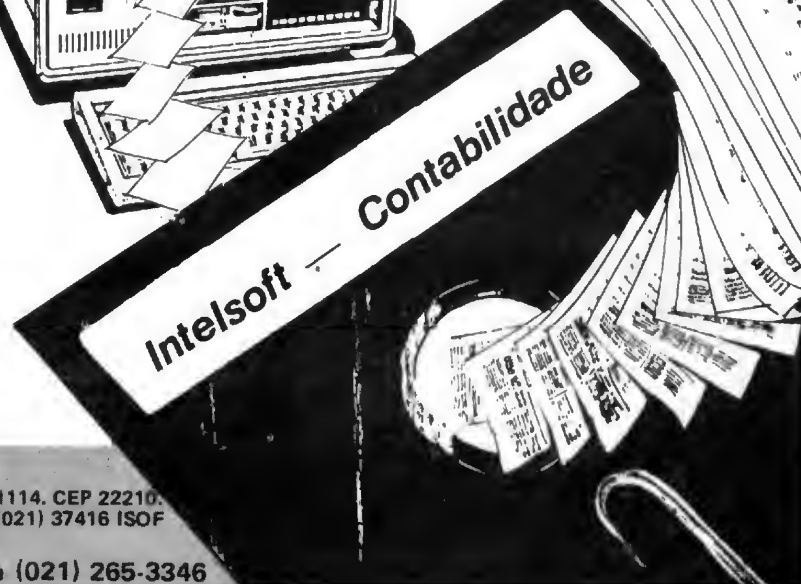
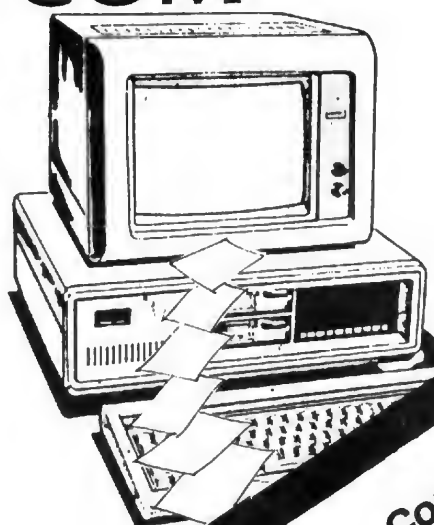
CONTABILIDADE GERENCIAL: Cz\$ 18.000,00

Versão completa para experiência: Cz\$ 1.000,00

INTELSTOFT

Intelsoft Informática Ltda.
Praça do Flamengo 66, sala 1114. CEP 22210.
Rio de Janeiro. R.J. Telex: (021) 37416 ISOF
Filiada a ASSESPRO.

Peça folhetos ou outras informações pelo telefone (021) 265-3346



Com um Apple (versão disco ou fita) e o utilitário em Assembly aqui mostrado, é possível usar cinco novos operadores: AND, OR, XOR, SHL e SHR.

Novos operadores para o Apple

Antônio Carlos Salgado Guimarães

Alguns dialetos do BASIC e de outras linguagens possuem operadores que não existem no Applesoft, além disso, há operadores que podem funcionar de forma diferente, dependendo do tipo do operando. Vejamos, em primeiro lugar, uma instrução que não existe no Apple, o SHIFT.

A instrução SHIFT tem por função executar shifts para a direita (SHR) ou para a esquerda (SHL), um determinado número de vezes. Assim, se tivéssemos a instrução $C = A \text{ SHL } B$, C receberia o valor de A *shiftado* B vezes para a esquerda.

Peguemos agora a instrução AND. No Apple, ela funciona para verificarmos resultados de operações lógicas, como por exemplo $\text{IF } (A = B) \text{ AND } (C \leq D) \text{ THEN GOTO XX}$. Entretanto, em algumas outras linguagens ou mesmo dialetos do BASIC

os operandos podem ser numéricos, isto é, podemos ter algo do tipo:

```
A = 127
B = 131
C = A AND B
PRINT C
```

Neste caso, teríamos como resultado para a variável C o valor 3 ($127 \text{ AND } 131 = 3$). Porém, se rodarmos este exemplo no Apple obteríamos o valor zero (0).

Como em alguns programas só conseguimos obter resultados para este tipo de instrução através da utilização de rotinas em Assembly e como nem todos são adeptos ou apreciadores desta linguagem, resolvemos colocá-las disponíveis ao usuário

Listagem 1

••END OF PASS 1

••END OF PASS 2

```
0800 1 *****
0800 2 1*
0800 3 1* AND, OR, XOR, SHL, SHR *
0800 4 1*
0800 5 1* SALGADO *
0800 6 1* MICRO SISTEMAS *
0800 7 1*
0800 8 *****
0800 9 1
0300 10 ORG *300
0300 11 DBJ *300
0300 12 1
0300 13 1 VARIÁVEIS E SUBROTINAS
0300 14 1
00FF 15 RESULT EP2 *FF
00FF 16 AUX EP2 *FF
00CD 17 AND EDU *CD
00CE 18 OR EDU *CE
00D1 19 SHL EDU *D1
00CF 20 SHR EDU *CF
00CC 21 XOR EDU *CC
03F5 22 AMPER EDU *3F5
0300 23 1
00B1 24 CHRGET EDU *B1
E6F8 25 GETBYT EDU *E6F8
E74C 26 COMBYT EDU *E74C
0300 27 1
0300 28 1 MONTA O VETOR &
0300 29 1
0300 A9 4C 30 LDA *4C
```

```
0302 8D F5 03 31 STA AMPER
0305 A9 10 32 LDA *INICIO
0307 8D F6 03 33 STA AMPER+1
030A A9 03 34 LDA /INICIO
030C 8D F7 03 35 STA AMPER+2
030F 60 36 RTS
0310 37 1
0310 38 1 VERIFICA QUAL DAS INSTRUÇÕES FOI
0310 39 1 PEDIDA ATRAVÉS DOS CÓDIGOS DE
0310 40 1 PALAVRA CHAVE
0310 41 1
0310 42 INICIO:
0310 C9 CD 43 CMP #AND
0312 F0 11 44 BEQ AND1
0314 C9 CE 45 CMP #OR
0316 F0 16 46 BEQ OR1
0318 C9 CC 47 CMP #XOR
031A F0 18 48 BEQ XOR1
031C C9 D1 49 CMP #SHL
031E F0 20 50 BEQ SHL1
0320 C9 CF 51 CMP #SHR
0322 F0 2C 52 BEQ SHR1
0324 53 1
0324 54 1 SE NAD ACHOU, RETORNA E DEIXA
0324 55 1 OCORRER ERRO DE SINTAXE
0324 56 1
0324 60 57 RTS
0325 58 1
0325 59 1 AND
0325 60 1
0325 61 AND1:
0325 20 60 03 62 JBR GETVAL
0328 8A 63 TXA
0329 25 FF 64 AND AUX
```

```

032B 4C 50 03 65      JMP FIM
032E          66      I
032E          67      I OR
032E          68      I
032E          69      OR1:
032E 20 60 03 70      JSR GETVAL
0331 8A          71      TXA
0332 05 FF      72      ORA AUX
0334 4C 5D 03 73      JMP FIM
0337          74      I
0337          75      I XOR
0337          76      I
0337          77      XOR1:
0337 20 60 03 78      JSR GETVAL
033A 8A          79      TXA
033B 45 FF      80      XOR AUX
033D 4C 5D 03 81      JMP FIM
0340          82      I
0340          83      I SHL (SHIFT LEFT)
0340          84      I
0340          85      SHL1:
0340 20 60 03 86      JSR GETVAL
0343 E0 00      87      CPX #000      IVERIFICA SE E' 0
0345 F0 16      88      BEQ FIM      ISE FOR, RETORNA
0347 A5 FF      89      LDA AUX
0349 0A          90      ASL
034A CA          91      DEX
034B D0 FC      92      BNE LOOP1
034D 4C 5D 03 93      JMP FIM
0350          94      I
0350          95      I SHR (SHIFT RIGHT)
0350          96      I
0350          97      SHR1:
0350 20 60 03 98      JSR GETVAL
0353 E0 00      99      CPX #000      IVERIFICA SE E' 0
0355 F0 06      100     BEQ FIM      ISE FOR, RETORNA
0357 A5 FF      101     LDA AUX
0359 4A          102     LSR
035A CA          103     DEX
035B D0 FC      104     BNE LOOP2
035D          105     I
035D          106     I FIM
035D          107     I
035D 85 FF      108     FIM      STA RESULT
035F 60          109     RTS
0360          110     I
0360          111     I SUBROTINA GETVAL
0360          112     I
0360 20 B1 00      113     GETVAL JSR CHRGET      IAVANCA POINTER
0363 20 F8 E6      114     JSR GETBYT      IFEBA PRIMEIRO VALOR
0364 86 FF      115     STX AUX      IGUARDA EM AUX
0368 20 4C E7      116     JSR COMBYT      IPEGA SEGUNDO VALOR
036B 60          117     RTS
036C          118     END

```

***** END OF ASSEMBLY

de BASIC, através do comando &. A sintaxe para estas novas instruções é a seguinte:

```

A AND B->& AND A,B
A OR  B->& OR  A,B
A XOR B->& ^  A,B
A SHL B->& <  A,B
A SHR B->& >  A,B

```

Onde A e B devem variar entre 0 e 255. O resultado das operações é colocado no endereço \$FF (255 em decimal).

A listagem 1 apresenta a rotina em Assembly necessária à implementação destas novas instruções. Após digitá-las e conferir os códigos, ela deve ser salva em disco com a instrução: **BSAVE OPL.OBJ,AS300,LS6C**. O pessoal do cassete também poderá utilizar estas novas instruções, pois as rotinas internas empregadas são todas do Applesoft, não fazendo parte, portanto, do DOS.

Na listagem 2 apresentamos um exemplo de aplicação. Note que para poder usar estas novas instruções, o próprio programa executa na linha 160 o comando **BRUN OPL.OBJ**. Quem tem cassete, deverá entrar no monitor, recuperar a rotina e dar 300G, para só então rodar o programa.

Para os que gostam de Assembly e quiserem criar novas instruções, aqui vão algumas dicas:

- A rotina **CHRGET (\$00B1)** tem por função pegar um caráter e colocá-lo no acumulador A. Deve ser utilizada sempre que se desejar verificar os caracteres que formam a instrução.

- A rotina **GETBYT (\$E6F8)** tem por função analisar uma constante ou variável, colocando o resultado desta avaliação no registrador X. As constantes ou variáveis devem estar entre



Com a Centraldata a entrega é imediata

253-1120

253-1120

**NÃO PONHA EM RISCO O SEU COMPUTADOR, ADQUIRINDO
PRODUTOS DE QUALIDADE CONSAGRADA.**

MÍDIA MAGNÉTICA

- Disketes e fitas magnéticas, marca DATALIFE VERBATIM, com 5 (cinco) anos de garantia
- Discos magnéticos, marca IMPELCO, com 1 (um) ano de garantia
- Disketes de 5 1/4" para limpeza do cabeçote de leitura e/ou gravação

- FITAS p/impressoras em geral, marca CARBOFITAS, com garantia total contra defeitos de fabricação
- Etiquetas PIMACO - PIMATAB
- Formulários contínuos e pastas
- Arquivos p/disketes com capacidade para 10 (dez) ou 100 (cem) disketes

**CONDIÇÕES ESPECIAIS
PARA REVENDEDORES**

Suprimento é coisa séria

 **CENTRALDATA**
Com. e Representações Ltda

Distribuidor Autorizado:
CARBOFITAS • PIMACO • VERBATIM
Av. Presidente Vargas, 482 - Gr. 201/203
Tel.: KS (021) 253-1120 - Telex (021) 34318

NOVOS OPERADORES PARA O APPLE

0 e 255. Esta rotina deve ser usada sempre que quisermos passar um valor para a rotina em Assembly sem a necessidade de POKES.

• A rotina COMBYT (\$E74C) tem por função verificar a existência de uma vírgula, passando a seguir o controle para GETBYT. Esta rotina deve ser utilizada se desejarmos passar mais de um valor para uma rotina em Assembly.

Vejamos como estas rotinas funcionam em nosso programa. Após ser encontrada a instrução &, há um desvio para a posição de memória \$3F5 que, por sua vez, possui um JMP para o início da nossa rotina. Quando estivermos neste ponto, o acumulador A terá o código do primeiro caráter após o &, no caso AND, OR, XOR, SHL ou SHR. Neste ponto devemos avançar o pointer para que este aponte para o valor que desejamos pegar.

Note que se não houvesse a presença de palavras-chave, não seria necessário utilizar a rotina CHRGET, e poderíamos utilizar diretamente GETBYT. O próximo passo é pegar o primeiro valor, o que é feito utilizando-se a rotina GETBYT e, por fim, utilizamos COMBYT, para verificar a existência da vírgula e pegar o segundo valor.

Para uma melhor compreensão do que foi dito, dê uma olhada na rotina em Assembly e tente criar alguma instrução simples, como por exemplo &VAR para executar o equivalente a POKE 255,VAR.

Você notará que a coisa não é tão complicada quanto parece.

Antônio C. Salgado Guimarães é formado em engenharia mecânica pela Universidade Santa Úrsula, no Rio de Janeiro, e trabalha como Programador no LNCC/CNPq, onde presta apoio técnico ao Projeto de Desenvolvimento de Software em Engenharia Mecânica para mini e micro-computadores.

Listagem 2

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * EXEMPLO DO USO DOS *
40 REM * NOVOS COMANDOS *
50 REM *
60 REM * AND: "AND" OR: "OR" *
70 REM * SHL: "<" SHR: ">" *
80 REM * XOR: "^" *
90 REM *
100 REM * SALGADO *
110 REM * MICRO SISTEMAS *
120 REM *
130 REM *****
140 REM
150 TEXT : HOME
160 PRINT CHR$ (4) "BRUN OPL.OBJ
"

170 A = 255:N1 = 10:N2 = 2
180 PRINT " N1 = 10 N2 = 2": PRINT

190 PRINT " AND = ";: & AND N1,
N2: PRINT PEEK (A)
200 PRINT " OR = ";: & OR N1,N
2: PRINT PEEK (A)
210 PRINT " XOR = ";: & ^ N1,N2
: PRINT PEEK (A)
220 PRINT " SHL = ";: & < N1,N2
: PRINT PEEK (A)
230 PRINT " SHR = ";: & > N1,N2
: PRINT PEEK (A)

```

CIÊNCIA MODERNA PROGRAMAS PARA MSX (HOT BIT E EXPERT) EM FITA CASSETTE

Item	Título	Descrição	Preço
201	Edgraf	Editor Gráfico com o qual você poderá desenhar e projetar o que o seu potencial for capaz	55,00
205	Cannon Fighter	Você é o último sobrevivente de um combate no deserto. Sua artilharia foi toda destruída só restando você e o canhão. Tente destruir os tanques inimigos e salvar o seu depósito de suprimentos	50,00
208	Binary Land	Mate a aranha, destrua as teias, pegue todos os objetos do labirinto para marcar pontos	50,00
209	Dog-Fighter	Você é piloto de um caça e está em combate. Tente destruir seus inimigos	50,00
210	Flipper	Igual ao tradicional flipper do fliperama. Sensacional	50,00
214	Decathlon	Seja um campeão de verdade. Participe das provas de um decathlon em dez modalidades.	50,00
215	Columbia	Você está invadindo outro planeta. Evite ser destruído pelos caças e misséis inimigos. Muito bom!	50,00
217	River Raid	Sua missão é destruir os inimigos no Rio Raid. Igual ao do fliperama	50,00
218	Hyper Sports I	Seja um atleta e ganhe bônus com sua exibição	50,00
222	Hyper Sports II	A sensacional continuação do Hyper Sports I.	50,00
224	Galaga	Sensacional jogo onde sua pericia será testada a todo momento	50,00
225	Le Mans	Participe de uma corrida de Fórmula 1.	50,00
227	Patrulha Lunar	Igual ao fliperama "Moon Alert". Faça o reconhecimento da superfície da lua e destrua os montes minados e os discos voadores que o atacam	50,00
229	Toque	Suas habilidades de músico serão testadas com este programa	80,00
230	Xadrez	Tradicional jogo de xadrez em 6 níveis diferentes	50,00
231	Road Fighter	Sensacional corrida de Fórmula 1 em 6 autódromos diferentes	50,00
232	Pascal	Compilador Pascal (Manual em espanhol)	100,00
235	Maia Direta	Poderoso Banco de Dados para emissão de etiquetas	80,00
236	Controle de Estoque	Controle o seu estoque até 100 itens por arquivo	80,00
237	Super Cobra	Pilote o helicóptero e destrua as bases inimigas	50,00
238	Prédio Assombrado	Escale o prédio assombrado	50,00
239	Edtasm	Editor Assembler	100,00
240	Tennis	Sensacional jogo de tênis com o micro ou com um amigo	50,00
241	Kung Fu I	Lute karatê com os maiores mestres do Japão	50,00
242	Kung Fu II	Sensacional continuação do Kung-Fu I	50,00
243	Lazy Jones	Jogue fliperama num prédio maluco cheio de monstros. Com diversos jogos. Excelente!	50,00
244	Elevator	Ajude o policial a escapar dos bandidos	50,00
245	Pac-Man	Igual ao tradicional Pac-Man do fliperama tipo Come-Come. Sensacional!	50,00
246	Ping-Pong	Jogue Ping-Pong com seu amigo ou com o micro	50,00
247	Ultra Chess	Última versão de xadrez internacional	50,00
248	Beamrider	Batalha Inter-estrelar	50,00
249	Zaxxon	Destrua o robô Zaxxon c/o seu caça interplanetário. Igual ao do flipper	50,00
250	Buck Roger	Guerra espacial em 3 dimensões. Muito bom. Igual ao do fliperama	50,00
251	The Goonies	Liberte os 7 Goonies presos na caverna	60,00
252	Volley-Ball	Sensacional jogo de volei com o micro	60,00
253	Warrior	Batalha espacial no século XXII	60,00
254	Grand National	Corrida de cavalos com obstáculos	60,00
255	Kung Fu Master	Luta de karatê com 5 fases. Sensacional!	60,00
256	Kings Valley	Pague o Tesouro do Farol. Diversas fases	60,00
257	Flight Deck	Combate nas Malvinas. Decole do porta-aviões. Fotografe a ilha. Bombardeie e trave combate aéreo com os caças inimigos. O melhor jogo já feito para o sistema MSX	120,00
258	F-16	Combate aéreo entre o F-16 e os MiGs-25 soviéticos. Com lufes a etc. Muito bom	60,00
259	Ghostbusters	Do famoso filme. Caça aos Fantasmas	60,00
260	Alpha Star	Defenda a terra dos invasores extra-terrenos. Decole com a sua nave e destrua-o	60,00
261	Golf II	O mais perfeito jogo de golfe já visto. 18 tipos de quadros (campos). Sensacional	60,00
262	Football	Jogue futebol com o micro ou com um amigo	60,00
263	Hyper Rally	Sensacional corrida de carro. Diversas pistas. Tipo rally. Nota 10	70,00
264	Jeca Bomba	Destrua os batões para pegar o ouro que estão escondidos nos falsos tijolos	60,00
265	Fórmula I	Dirija um Fórmula 1 em diversos autódromos	60,00
266	Super Bilhar	Jogo de sinuca. Simplesmente perfeito	60,00
267	Knight Mare	Conduza o viking até a medusa do mal	70,00
268	Blue Bay	Pilote e combata com o seu helicóptero no mar do norte. Muito bom	70,00
269	Roller Ball	Sensacional jogo de fliper com 4 tabuleiros	70,00
270	Hyper Sport III	Continuação do esporte I e II	70,00
271	Boxe	Lute boxe contra o micro ou um amigo	70,00
272	Gun Fight	Seja um pistoleiro no velho oeste. cuja a missão é matar bandidos com cabeça a prêmio	70,00
273	Stop the Train	Evite que os bandidos consigam decarrilhar o trem usando toda a sua habilidade	60,00
274	Rambo	Baseado no famoso filme Rambo com Silvester Stallone	70,00
275	Exetion	Pilote a sua nave tipo Buck Roger e destrua os comboios inimigos	70,00
276	Jet Bomber	Chamado de Zaxxon II	70,00
277	Giro Adventure	Decole com seu helicóptero e trave combate com outros helicópteros	70,00
279	Damas	Jogo de Damas	70,00

*** Todos os programas acompanham manual em Português. Peça gratuitamente uma lista completa de livros e programas.

Desejo receber os programas abaixo relacionados pelo(s) qual(is) estou remetendo anexo um cheque nominal à Ciência Moderna Computação Ltda., Av. Rio Branco, 156 - Loja 127 - Centro - RJ - CEP 20043 no valor de Cz\$ _____

PROGRAMAS Nº _____

NOME: _____

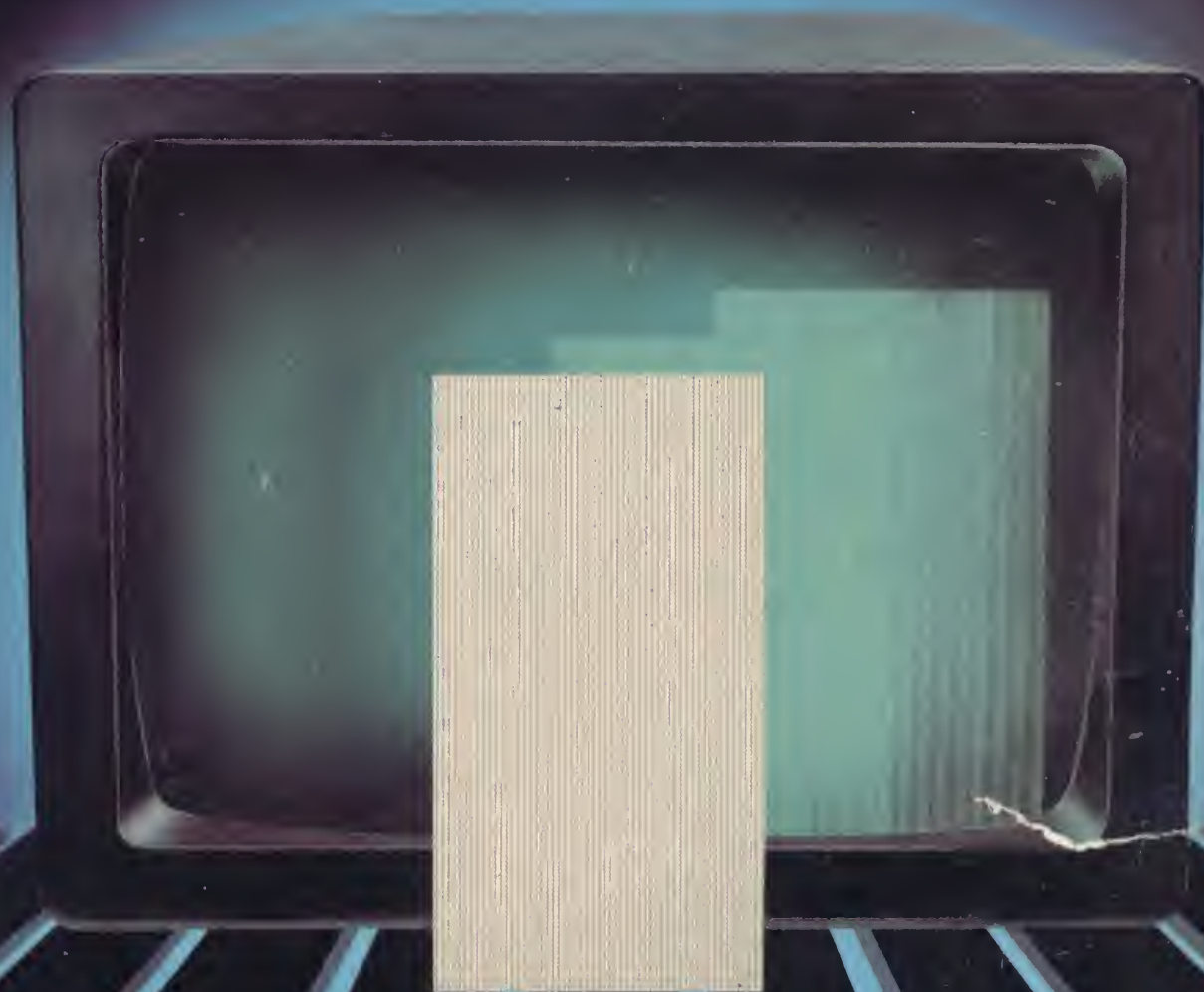
END: _____

CIDADE _____

UF _____

CEP _____

F L A T C A B L E



LIGUE O PRESENTE COM O FUTURO.

Flat Cable é o que existe de mais avançado para ligar equipamentos de eletrônica e informática.

Ele pode ser usado na construção e interligação de micro-computadores, computadores de grande e médio porte e periféricos.

Pode ser usado, também, quando é necessário ligar um grande número de informações interna e externamente aos equipamentos.

É mais prático e flexível e liga tudo muito melhor, até (e principalmente) o presente com o futuro.

kmP

Cabos Especiais e Sistemas Ltda.

BR 116/km 26 - Cx. Postal 146 - 06800 - Embu,
SP - Tel. 011/494-2433 Pabx - Telex 011/33274
KMPL - BR - Telegramas Pirelcable

© MARCA REGISTRADA KMPCABOS ESPECIAIS E SISTEMAS LTDA.

Se você tem um micro da linha TRS-80 e quer modificar ou visualizar dados nas trilhas e setores de um disquete, aqui está a solução.

Zapper

— Carlos Henrique Choia e Sven Bleckwedel —

Um dos pontos fracos do TRSDOS em relação aos outros sistemas operacionais é o fato dele não possuir um *Zapper* que possibilite a visualização e modificação diretamente no disquete.

Aqueles que possuem o NEWDOS quebram o galho, utilizando o *Superzap*. Este, porém, apresenta o inconveniente de, ao mudar de uma trilha para a outra, não achar o setor.

Outra alternativa para o TRSDOS é o famoso *Super Utility*. Porém, devido à falta do manual, muitos não conseguem uti-

lizá-lo corretamente, correndo o sério risco de perder programas.

Devido a isso criamos o *Zapper*. Ele permite fazer pequenas alterações no disquete, tais como mudar mensagens de erro, corrigir falhas no diretório etc.

DIGITAÇÃO

O programa está totalmente escrito em BASIC e se utiliza de três rotinas para acelerar o processamento. São elas:

MSX

EXPERT E HOT BIT

A ORIONSOFT está fazendo o maior lançamento de jogos MSX e TK 90X. São fitas com cinco excelentes programas, acompanhadas de instruções, por um preço irrisório. Este vai ser um arrazo.

MSX — EXPERT E HOT BIT

FITA Nº 1
GHOST BUSTERS • FUNKY MOUSE •
PITFAL 2 • SUPER COBRA • MR. DO

FITA Nº 2
GALAX • COLUMBIA • MR. CHIN •
POLAR STAR • HUNCH BACK

FITA Nº 3
ALCATRAZ • OLIMPIADAS 1 •
BOULDER DASH • XADREZ • KING'S
VALEY

FITA Nº 4
THEZEUS • ROAD FIGHTER • NORSE-
MAN • STAR AVENGER • ZEXAS

FITA Nº 5
GALAGA • TENNIS • LAZY JONES •
TURBOART • FAIXA PRETA

VENDAS NO VAREJO

- LOJAS BRENO ROSSI
- MICROBOYS - Al. Campinas, 1213 - SP

• NAS MELHORES LOJAS DO RAMO

SUPER OFERTAS

5 PROGRAMAS

TK90X

PARA MSX
APENAS Cz\$ 125,00

PARA TK90X
APENAS Cz\$ 99,00

TK 90X

FITA Nº 1
ROCKY • SPEED DUEL • CAVERN
FIGHTER • DIGGER • COSMIC DEBRIS

FITA Nº 2
CHESS • MILLIPEDE • DEATH MAZE
RACE • NOTRE-DAME • GALAXIAN

FITA Nº 3
METEORIDS • GAMES DESIGNER •
BARCOS • PEDRO • SHOOT OUT

FITA Nº 4
LUNA CRABES • BOOTY • THE CHINI-
SE JUNGGLER • DO-DO • TWO
GUNTURTLE

FITA Nº 5
POTTY PIGEON • KOKOTONI WILF •
TRAVEL WITH TRASHMAN •
BATTLE OF TOOTHPASTE TUBES •
DEFENDA

FITA Nº 6
ALIEN 8 • BIMBO • TAIPAM • BOZY
BOA • MOON-BUGGY

FITA Nº 7
STOP THE TRAIN • CRAZY CLIMBER
• THE BIRDS AND THE BEES • MAGIC
MEANIES • GRIG BUG

FITA Nº 8
POGO • CANNON BALL • BILL •
BILHAR • POTTY PAINTER

FITA Nº 9
PI-BALLED • STAR BIKE • GIFT
FROM THE GODS • PAINTER • GUAR-
DIAN

FITA Nº 10
SPLAT • TOWER OF EVIL • BEACH
HEAD • FLIP-FLAP • RAPSCALLION

• PELO CORREIO — Faça seu pedido ane-
xando cheque nominal e envie para Caixa
Postal nº 613 - SP - CEP 01051

VENDAS NO ATACADO

• TEL: (011) 287-5340 com sr. DAVID

ATENDEMOS TODO BRASIL

ORIONSOFT

Rotina 0: lê o setor do disco e o coloca em um buffer.

Rotina 1: coloca o buffer na tela.

Rotina 2: faz um CLS de meia tela.

Deve-se tomar cuidado na digitação do programa, principalmente nas linhas DATA. Para testar o programa, utilize um disquete cópia, pois qualquer erro de digitação poderá ser fatal.

ÁREAS DE MEMÓRIA

Zapper utiliza as seguintes áreas de memória:

- a) Programa BASIC → vai de 6A7DH até 7887H
- b) Buffer auxiliar → vai de 7E00H até 7EFFH
- c) Rotina 0 → vai de 7FF3H até 7FFFH
- d) Rotina 2 → vai de 8000H até 8025H
- e) Rotina 1 → vai de B8E3H até B911H

COMO UTILIZAR O PROGRAMA

Ao executar o programa, você verá na tela:

DRIVE:

TRILHA:

SETOR:

Os valores possíveis para esses itens são: 0-3 para drive, 0-39 para trilha e 1-18 para setor.

Você então verá, no lado direito da tela, uma imagem do setor.

Para se passar de um setor para outro, utilize as teclas “;” (próximo setor) e “-” (setor anterior).

Antes de realizar qualquer alteração, você pode selecionar os modos ASCII, decimal e gráfico.

No modo decimal, você poderá fazer as mudanças utilizando o valor do código ASCII. Por exemplo, para colocar a letra “A” você deverá entrar com o valor 65.

No modo ASCII, você poderá entrar com os dados diretamente do teclado. Já no modo gráfico, serão utilizadas as teclas 8, 9, 5, 6, 2 e 3 para colocar o caráter gráfico desejado. Note que essas teclas, no teclado numérico reduzido, têm a mesma forma que o bloco gráfico 191, portanto, utilize-as para desenhar o caráter.

A tecla “M” permite modificar o setor. Utilize as setas para movimentar o cursor até a posição desejada e para fazer a alteração, pressione <CLEAR>, fazendo em seguida a modificação. Cada modificação deverá ser precedida de um <CLEAR>.

A barra-de-espacos é usada para sair do comando de modificação, permitindo que se confirme ou não as modificações realizadas.

O comando “X” retorna às opções drive, trilha e setor, ao passo que o comando “F” termina o programa e volta para o BASIC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este programa foi feito em um CP 500, sendo compatível com qualquer TRS-80 modelo III que tenha 48 Kb de RAM e pelo menos um drive. Assim, ele se utiliza de rotinas específicas para leitura e gravação de setores. Caso você possua um TRS-80 compatível com o modelo I, deverão ser feitas algumas modificações na rotina 0, responsável pela leitura e gravação de setores no disco.

Carlos Henrique Choia é usuário de um CP 500 há três anos, onde desenvolve programas em Assembler e BASIC.

Sven Bleckwedel cursa o terceiro ano de engenharia civil na Faculdade Santa Cecília, em Santos. Ele utiliza o CP 500 de sua faculdade no desenvolvimento de programas de sua área nas linguagens COBOL, BASIC e Assembler.

ONDE VOCÊ ENCONTRA TUDO PARA SEU TK:

Também tem tudo para compatíveis Apple:

- Interface para drive
- Placas de expansão
- Módulo CP/M
- Interface para impressora
- Placa 80 colunas

+

- Monitores de video / Drives
- Exaustor / Modem
- Filtro de linha/Impressoras
- Formulários / Etiquetas
- Arquivos / Mesas

Exato-Works para seu Exato- Pró

E a mais completa linha de software para seu TK

Microsoft, Supersoft,
Cibertron, Microidela,
Laserbit, Disprosoft,

Mais de 300 títulos de aplicativos e jogos

RECOMENDAMOS

- * TK 3000 Ite, o Apple Ite de última geração
- * E o novo TK 95 com teclado profissional.



MAGNODATA
informática ltda.

Av. Paulista, 2644 - 8º Cj. 86

F: (011) 255.7653

TK 90X, 95 e SPECTRUM

Estamos lançando 8 jogos sensacionais e inéditos, dispostos em 2 jogos por fita.

Nossos jogos são totalmente em linguagem de máquina, som, cores, instruções completas e total garantia na gravação.

Invasão Sangrenta — Invada e salve sozinho inúmeros reféns em inúmeros cenários no Afeganistão.

Ação Guerrilheira — Penetre nos domínios dos alemães, lutando até o último homem.

Xadrez com voz — Sensacional jogo de xadrez com e simulação de voz humana em inglês.

Xadrez em 3D — Totalmente tridimensional e com inúmeros recursos.

Salvamento Fantástico — Salve uma família de seres indefesos dos perigos tridimensionais.

Diamantes Mortais — Recolha diamantes em inúmeros cenários em 3 dimensões.

Box Internacional — Lute box contra o micro ou oponente e escolha um dos seus 20 desafiantes.

O Desafio de Shao-Lin — Lute no Japão contra 10 oponentes diferentes, as mais variadas lutas marciais.

Cada fita contendo 2 jogos por apenas Cz\$ 86,00

Coleção completa por apenas Cz\$ 295,00.

Envie cheque nominal e: Ricardo Iskandar — C.P. 115 — CEP — 08550 — Poá — SP.

(A remessa será feita em 7 dias sem mais despesas).

MSX CLUB



Locação de
Programas
Jogos
Aplicativos

Temos:
Drives,
Interface,
Fontes,
Literaturas

SUSI

INFORMÁTICA

SUSI COMPUTADORES
SERVIÇOS E COM. LTDA.

Av. Bandeirantes, 827

Fone.: (011) 543-7217

São Paulo - SP - CEP - 04071

Zapper

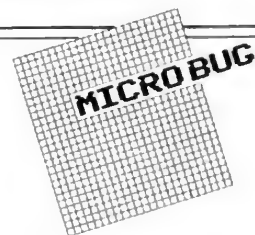
```

330 IFP=32THEN420
340 IFP=64THEN450
350 IFP=2THEN480
360 IFI=12BTHENPOKEFF,0:GOTO690
370 POKEFF,0:FF=V1*(L+64)+C:0=PEEK(FF):FOI=FF,191
380 PRINT773,L*16+C-1;"@76.01" ";"
390 GOTO300
400 IFL<1THEN70ELSEL=L-1:GOTO370
410 IFL<14THEN290ELSEL=L+1:GOTO370
420 IFCL<1ANDL<1THEN370
430 IFCL<1ANDL>0THENL=L-1:C=15:GOTO370
440 C=C-1:GOTO370
450 IFCL<1ANDL<14THEN370
460 IFCL<1ANDL<15THENL=L+1:C=0:GOTO370
470 C=C+1:GOTO370
480 IFM=1THEN50ELSEIFM=2THEN510
490 PRINT899,"Valor Decimal: ";A(2)=914:A(1)=3:A(3)=1:GOSUB550:
NV=VAL(A(1)):IFNV>255THEN490ELSEPOKE32256+(L*16)+C,NV:M=NV:PRINT
TB99,STRING$(1,19):C(1):POKEFF,0:GOTO450
500 A(4)=0:PRINT899,"Conteudo Ascii: ";A(2)=915:A(1)=1:A(3)=2:G
OSUB550:IFA(1)="":THEN50ELSENV=ASC(A$(1)):POKE32256+(L*16)+C,N
V:M=NV:PRINT899,STRING$(18,32):POKEFF,0:GOTO450
510 PRINT899,"Use as teclas: 8 9 5 6 2 3";BM$="895623"+CH
R$(1)+POKEFF,0:IG=IG+CHR$(191):G=191
520 GR$=INKEY$:IFGR$="":THEN520ELSEIFGR$=INSTR(IG$,GR$):IFB=0THEN520E
LSEIFB=7THEN540ELSEB=B+1:IFANDNOT(BTHENG1$=CHR$(ASC(C$))ANDNOT(C
$)ELSEB=C$+CHR$(ASC(G$)ORC1$)
530 POKEFF,ASC(G1$):G$=G1$:G=ASC(G1$):GOTO520
540 NV=ASC(G$):POKE32256+(L*16)+C,NV:M=NV:PRINT899,STRING$(1,3
2):POKEFF,0:GOTO450
550 A(4)=A(5):A(5)=0:A$(1)="":A(6)=0:A(7)=0
560 PRINT8A(2),STRING$(A(1),46):0A(2)=1,CHR$(62);
570 A$(2)=INKEY$:IFA(2)="":THEN570ELSEA(6)=ASC(A$(2)):IFA(6)=1T
HEN580ELSEIFA(6)=0THENIFA(4)=0:THEN570ELSE590ELSE600
580 PRINT8A(2)+A(4),STRING$(A(1)-A(4),32):0A(2)=1;"":RETURN
590 PRINT8A(2)+A(4),CHR$(81+CHR$(46)+A(4)-A(4)-1,A(4)):LEF
T$=A$(1,A(4)):GOTO570
600 IFA(4)=1THEN570
610 IFA(3)=1THEN620ELSEIFA(6)>4AND(A(4)=57THEN630ELSEIFA(6)=4
AND(A(8)=0)THENA(8)=1:GOTO630ELSE570
620 IFA(6)=1THEN620TOSTOPELSEIFA(3)=2AND(A(6)+33DRA(6)+90)THENA(9)
=0:GOTO630ELSEIFA(6)=32AND(A(3)=2AND(A(9)=0)THENA(9)=1:GOTO630ELSEB
570
630 PRINT8A(2)+A(4),A$(2):A$(1)=A$(1)+A$(2):A(4)=A(4)+1:A(5)=1:
GOTO570
640 M=1:M$="ASC":GOTO670
650 M=0:M$="DEC":GOTO670
660 M=2:M$="GRA"
670 IFB=0THENM$="DEC"
680 PRINT866,M$:GOTO160
690 PRINT899,"Alterar no disco <S>1a,<N>ao?"
700 I$=INKEY$:IFA(1)="":THEN710
710 I1$="S":THEN720ELSEIFA(1)="":THEN730ELSE570
720 X=USR2(0):GOSUB20:GOSUB20:0=X:USR0(0):GOTO130
730 X=USR2(0):GOSUB20:GOTO130
740 CMD$="","ON":CLS:END

```

CBI – Rua Teófilo Otoni, 123 - gr. 202/302 - Tel.: 233-1123 - CEP 20090 - Rio de Janeiro - RJ.

Acrescente este módulo operacional ao Microbug e passe a contar, no seu ZX81, com uma eficiente ferramenta para depurar programas.



Trace

Ricardo de Paola

O programa *Trace* funciona como um módulo operacional do Microbug, e reúne as funções de Disassembler e simulador de programas Assembler.

Ele implementa os comandos S (Simulador de instruções) e T (Disassembler), além de U e V como auxiliares do comando S.

A digitação é normal — digite as tags 1 e 2 —, através do comando M. Repita o processo para salvá-lo em fita conforme é explicado em "Definindo um módulo operacional", na edição de MS nº 39.

COMANDOS DO TRACE

Comando T — serve para disassemblar trechos de memória. Funciona como os comandos dos M e D tendo a seguinte estrutura: T <endereço>. Se não for digitado o endereço continuase a partir da instrução seguinte à última disassemblada (figura 1).

A tecla K vai disassemblando as instruções dali em diante e para sair deste comando é só dar <BREAK>.

Existem os seguintes comandos **SHIFT**:

- **SHIFT E/SHIFT S** — como nos outros comandos do Microbug.
- **SHIFT A** — chaveia a impressão ou não dos bytes que compõem a instrução (figura 2).
- **SHIFT 3** — chaveia em decimal/hexa a impressão dos bytes da instrução (figura 3). Quando for usada a impressão em decimal, em algumas instruções os bytes sobreporão o código da instrução.
- **SHIFT D** — chaveia em decimal/hexa a impressão dos bytes dos operandos da instrução (figura 4).

```

>T 4082
4082 PUSH HL
4083 LD HL,(400C)
4086 PUSH HL
4087 LD DE,0021
408A ADD HL,DE
408B POP DE
408C LD BC,02D6
408F LDIR
4091 LD C,41
4093 AND A
4094 SBC HL,BC
4096 LD (400E),HL
4099 POP HL
409A RET
    
```

Figura 1

```

>T 4082
4082 229 PUSH HL
4083 42 12 64 LD HL,(400C)
4086 229 PUSH HL
4087 17 33 0 LD DE,0021
408A 25 ADD HL,DE
408B 209 POP DE
408C 1 214 2 LD BC,02D6
408F 237 176 LDIR
4091 14 65 LD C,41
4093 167 AND A
4094 237 66 SBC HL,BC
4096 34 14 64 LD (400E),HL
4099 325 POP HL
409A 201 RET
    
```

Figura 3

```

(HL)=76 (SP)=4083 SP=6BFC

>S 4082
4082 PUSH HL
4083 LD HL,(400C)
4086 PUSH HL
4087 LD DE,0021
408A ADD HL,DE
408B POP DE
408C LD BC,02D6
408F LDIR
4091 LD C,41
4093 AND A
4094 SBC HL,BC
4096 LD (400E),HL
4099 POP HL
409A RET
    
```

Figura 5

Comando S — serve para fazer a simulação passo-a-passo de um programa em Assembler. A figura 5 mostra um exemplo de execução deste comando.

Seu formato é S <endereço>. Se o endereço não for digitado, assume-se o último endereço usado no comando S (e não o seguinte a ele). O comando S disassembla a instrução nesse endereço e mostra, nas duas últimas linhas da tela,

```

>T 4082
4082 E5 0C 40 PUSH HL,(400C)
4083 2A 0C 40 LD HL,(400C)
4086 E5 0C 40 PUSH HL
4087 11 21 00 LD DE,0021
408A 19 ADD HL,DE
408B 01 D6 02 POP DE
408C 01 D6 02 LD BC,02D6
408F ED 80 LDIR
4091 0E 41 LD C,41
4093 A7 AND A
4094 ED 42 SBC HL,BC
4096 22 0E 40 LD (400E),HL
4099 E1 POP HL
409A C9 RET
    
```

Figura 2

```

>T 4082
4082 E5 0C 40 PUSH HL,(16396)
4083 2A 0C 40 LD HL,(16396)
4086 E5 0C 40 PUSH HL
4087 11 21 00 LD DE,33
408A 19 ADD HL,DE
408B 01 D6 02 POP DE
408C 01 D6 02 LD BC,726
408F ED 80 LDIR
4091 0E 41 LD C,65
4093 A7 AND A
4094 ED 42 SBC HL,BC
4096 22 0E 40 LD (16396),HL
4099 E1 POP HL
409A C9 RET
    
```

Figura 4

```

>V
AF HL DE BC F= SZ-A-PNC
0000 0000 0000 0000 00000000
(HL)=D3 (SP)=0000 SP=6C00
    
```

Figura 6

a tela do comando H, onde estão os principais registradores do Z80(AF, HL, DE, BC), seus conteúdos em hexa e o valor binário dos flags.

A partir daí existem as seguintes opções:

Tecla V — mostra, na primeira linha da tela, os seguintes elementos:

- o valor da posição de memória apontada por HL, ou por IX,IY+d, se a ins-

Listagem 1

6E00	CD	21	6E	21	20	79	CB	6E	853	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E01	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E10	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E11	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E12	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E20	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E21	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E22	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E23	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E30	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E31	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E32	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E33	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E40	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E41	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E42	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E43	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E44	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E45	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E46	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E47	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E48	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E49	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E50	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E51	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E52	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E53	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E54	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E55	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E56	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E57	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E58	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E59	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E60	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E61	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E62	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E63	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E64	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E65	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E66	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E67	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E68	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E69	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E70	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E71	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E72	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E73	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E74	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E75	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E76	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E77	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E78	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E79	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E80	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E81	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E82	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E83	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E84	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E85	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E86	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E87	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E88	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E89	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E90	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E91	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E92	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E93	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E94	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E95	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E96	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E97	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E98	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E99	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E00	CD	21	6E	21	20	79	CB	6E	853	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E01	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E10	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E11	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E12	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E20	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E21	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E22	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E23	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E30	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E31	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E32	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	895
6E33	CD	65	AF	D7	25	79	CB	6E	727	7048	70	18	85	3E	26	D7	C9	3E	89

- o valor de seu SP. É um valor diferente do SP do sistema, e deve apontar para alguma área da RAM com pelo menos uns 20 bytes, mais os níveis de stack que você vai precisar. Inicialmente tem valor 6C00.
- o valor de (SP), ou seja, o próximo valor a ser trazido da pilha por POP ou RET.

Logo depois, os registradores são salvos e é mostrada a próxima instrução (a não ser em instruções JP, CALL e RET, onde o processo é outro).

execução de alguma rotina, deve movê-la para a RAM e realocar seus endereços.

Tecla + — faz o mesmo que a tecla K, porém a tela é rodada junto com o valor dos registradores.

Tecla N — avança para a instrução seguinte, sem simular a instrução que está sendo mostrada.

BREAK — termina o comando.

Comando U – serve para dar um novo valor ao seu SP (é um N só para o SP). O formato é **U <novo valor>**.

Comando V — é idêntico ao comando **H**, porém ele exibe também o valor de (HL) ou (xy+d), do SP e (SP). A figura 6 mostra um exemplo de execução deste comando.

Antes de mais nada, é importante que você saiba que do endereço 6E00 a 7282 (listagem 1), está localizada a parte do programa referente ao *Trace*, e que de 73BB a 77FF (listagem 2) localiza-se a área de variáveis e tabelas. Sobre, então, o espaço de 7283 a

**cursos
técnicos!**

- CURSOS TÉCNICOS!**
- eletrônica básica
 - áudio e rádio
 - programação basic
 - análise de sistemas
 - eletrotécnica
 - refrigeração e
 - eletrônica digital
 - televisão pb/cores
 - programação cobol
 - microprocessadores
 - instalações elétricas
 - ar condicionado
- EXCLUSIVOS!**

pro
análise de
eletrotécnica

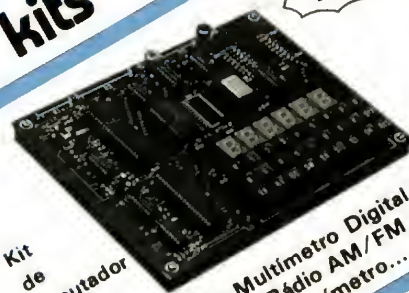
- refrigeração e ar co.

kits exclusivos!

Z-80



2-80



Kit
de
Microcomputador
mais

-
- Kit de Microcomputador e mais
- Kit Multimetro Digital
 - Kit de Rádio AM/FM
 - Volt Ampermetro...
- por correspondência

curso por correspondência
intensivo! **dinâmico!**
SCHOOLS
especializados
700

OCIDENTAL SCHOOLS
cursos técnicos especializados
Alameda Ribeiro da Silva, 700
01217 São Paulo SP
Fone: (011) 826-2700

**SOLICITE MAIORES INFORMAÇÕES
SEM COMPROMISSO!**

OCCIDENTAL SCHOOLS
CAIXA POSTAL 30.663
01051 SÃO PAULO SP

OCCIDENTAL SCHOOLS
CAIXA POSTAL 30.663
01051 SÃO PAULO SP

Desejo receber, gratuitamente, o catálogo ilustrado do

indicar o curso desejado

Curso de: _____

Nome _____ nº _____

Endereço _____

Bairro _____ Cidade _____ Estado _____ CEP _____

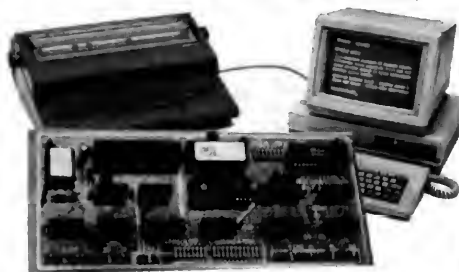
PSI-GRAF

Alta resolução
gráfica para o CP-500



- Oferece vídeo gráfico com 512 por 192 pontos.
- Modo alfanumérico de 80 ou 85 colunas, simultâneo com o vídeo gráfico.
- Linguagem BASIC com 14 comandos gráficos, tais como PLOT, LINE, CIRCLE e muitos outros.
- Possibilita impressão do vídeo gráfico em qualquer impressora gráfica.
- Acompanha um conjunto de utilitários e diversos programas demonstrativos.
- INSTALAÇÃO FÁCIL E RÁPIDA (não exige soldas).

Ligue seu micro
a uma máquina
de escrever...



com a interface OLIVIA!

- Liga-se à Olivetti ET-121, de margarina intercambiável: a única máquina eletrônica projetada para se ligar em computadores.
- Permite correta acentuação e cedilha, já que é compatível com o padrão BRASCI ou ABICOMP.
- Opera indistintamente como impressora e máquina de escrever.
- Comunicação paralela (CENTRONICS), serial (RS-232-C) ou ambas podendo receber dados de 2 micros.
- Possui 8 kb de memória (8192 caracteres), liberando o micro rapidamente.
- INSTALAÇÃO FÁCIL E SEM SOLDAS: não gride a máquina de escrever, e não altera as suas características originais.

PSI

informática

Av. Pavão, 346 - Indianópolis
CEP 04516 - São Paulo - SP
Fones: (011) 533-0120 e 533-0112
Telex 22966

TRACE

Listagem 2

738H	00	00	00	88	46	6F	6E	6F	532	7600	00	2E	33	28	00	06	00	00	143
73C0	6D	0E	08	01	66	6F	6E	6F	564	7608	2E	33	29	00	00	00	00	2E	184
73C8	AE	6F	0A	70	8F	70	8B	6F	824	7610	33	29	37	00	00	00	00	2E	244
73D0	4B	70	28	70	30	70	35	70	667	7618	2E	00	00	00	00	2E	33	2E	189
73D8	3A	70	3F	70	14	70	E6	6F	818	7620	37	00	00	00	00	2F	35	00	155
73E0	C2	6F	19	70	5H	70	BE	6F	946	7628	8E	00	00	2F	35	00	00	8F	385
73E8	0B	6F	F4	6F	1E	70	46	70	1006	7630	0E	00	2F	35	00	00	70	00	258
73F0	53	70	57	70	5D	37	00	20	662	7638	00	2F	37	00	00	92	91	00	393
73F8	89	28	29	2A	2D	37	00	20	294	7640	2F	37	00	00	91	00	00	31	294
7400	27	28	29	2A	2D	31	38	35	365	7648	2F	00	00	07	17	00	31	29	141
7408	33	3F	3F	00	33	28	28	00	308	7650	00	00	00	07	18	00	31	09	89
7410	35	3A	35	2A	32	00	32	00	300	7658	00	07	05	00	31	29	00	00	102
7418	43	38	3D	24	23	14	37	5B	418	7660	07	04	00	31	29	00	00	01	102
7420	19	8C	31	15	23	14	37	5D	433	7668	02	00	31	29	00	00	19	05	122
7428	14	8B	3D	24	23	14	37	56	439	7670	00	31	29	00	00	06	05	00	101
7430	2D	05	31	15	23	14	37	58	321	7678	31	29	00	00	17	07	00	31	169
7438	2C	38	3B	24	23	14	37	13	324	7680	29	00	00	18	07	00	31	29	162
7440	2C	05	33	15	23	14	37	12	249	7688	00	00	01	03	00	31	29	00	94
7448	2C	38	3A	24	23	14	37	63	403	7690	00	06	0E	00	31	29	00	00	110
7450	2C	05	30	15	23	14	37	08	239	7698	09	19	00	31	29	00	00	05	128
7458	52	40	2A	29	0A	4E	00	00	427	76A0	07	00	31	29	00	00	05	19	127
7460	55	51	2A	6C	0A	09	00	5F	427	76A8	00	31	29	00	00	05	06	00	101
7468	55	4C	2A	0A	0A	4E	68	5F	562	76B0	31	29	00	00	04	07	00	31	150
7470	55	1C	2A	21	0A	6C	60	5F	494	76B8	29	29	00	00	00	00	31	29	172
7478	55	4C	2A	1B	0A	4E	6A	5F	416	76C0	29	37	00	00	00	31	29	2E	232
7480	55	28	2A	1A	0A	6C	6A	5F	512	76C8	00	00	00	00	31	29	2E	37	191
7488	55	40	2A	1B	0A	4E	6A	5F	475	76D0	00	00	00	33	3A	2C	00	00	137
7490	55	39	2A	1B	0A	6C	6C	5F	430	76D8	00	00	00	33	3A	35	00	00	110
7498	23	46	62	3A	6C	53	6C	36	511	76E0	00	34	37	00	00	03	00	00	161
74A0	23	46	62	3C	6C	6C	1F	2E	555	76F0	3A	39	00	16	01	00	34	3A	248
74B0	23	46	62	3A	6C	6C	20	2F	453	76F8	37	29	00	00	00	34	39	29	248
74B8	23	46	62	3C	6C	6C	6C	59	571	7700	00	00	00	34	3A	39	2E	268	
74C0	6C	6C	6C	6C	6C	6C	6C	6C	806	7710	00	00	00	34	39	2E	37	00	210
74D0	22	46	62	3A	40	10	27	49	350	7718	00	35	34	35	00	06	00	00	164
74D8	6C	6C	6C	6C	3E	0E	25	47	616	7720	35	34	35	00	00	00	00	35	222
74E0	6C	6C	6C	6C	41	11	2B	4A	628	7728	3A	38	2D	06	00	00	35	3A	276
74E8	6C	6C	6C	6C	3F	0F	26	48	620	7730	38	2D	08	00	00	37	2A	38	265
74F0	1D	32	0A	01	69	61	07	6A	400	7738	00	14	02	00	37	2A	39	00	176
74F8	45	0D	57	5C	55	5A	65	6A	639	7740	80	00	00	37	2A	39	00	8F	425
7500	6C	67	08	50	64	26	29	28	518	7748	00	00	37	2A	39	2E	80	00	328
7508	00	07	03	00	26	29	28	00	129	7750	00	00	37	2A	39	33	80	00	333
7510	07	02	00	26	29	28	00	09	137	7758	37	31	00	00	02	00	00	37	161
7518	06	00	26	29	29	00	09	03	136	7760	31	24	00	00	00	00	00	37	191
7520	06	00	26	29	00	09	00	03	136	7768	28	00	02	00	00	37	31	28	186
7528	26	29	29	00	19	06	00	26	189	7770	26	00	00	00	37	31	29	00	183
7530	33	29	00	03	00	00	26	33	184	7778	00	00	00	37	37	00	00	02	112
7538	29	00	02	00	00	27	2E	39	185	7780	00	00	37	37	26	00	00	00	148
7540	00	14	02	00	28	26	31	31	198	7788	00	37	37	28	00	02	00	00	152
7548	0E	00	28	26	31	31	8F	461	7790	37	37	28	26	00	00	00	37	243	
7550	0E	00	28	28	28	00	00	00	137	7798	37	29	00	00	00	00	37	28	297
7558	00	28	35	00	00	03	00	00	96	77A0	39	00	93	00	00	38	27	28	339
7560	28	35	00	00	02	00	00	28	135	77A8	00	07	03	00	38	27	28	00	145
7568	35	29	00	00	00	00	28	35	187	77B0	07	02	00	38	27	28	00	09	153
7570	29	37	00	00	00	28	35	2E	235	77B8	06	00	38	28	28	00	00	00	145
7578	00	00	00	28	35	2E	37	194	77C0	00	00	38	2A	39	00	14	02	00	177
7580	00	00	00	28	35	31	00	00	142	77C8	38	31	26	00	02	00	00	38	201
7588	00	00	29	26	26	00	00	00	117	77D0	37	26	00	02	00	00	38	37	206
7590	00	29	2A	28	00	01	00	00	124	77D8	31	00	02	00	00	38	3A	27	204
7598	29	2A	28	00	06	00	00	29	170	77E0	00	03	00	00	38	3A	27	00	156
75A0	2E	00	00	00	00	00	29	2F	134	77E8	02	00	00	3D	34	37	00	03	173
75A8	33	3F	21	00	00	2A	2E	00	347	77F0	00	00	3D	34	37	00	02	00	170
75B0	00	00	00	2A	3D	00	00	00	103	77F8	00	0F	0F	0F	00	00	00	00	00
75B8	08	0C	00	2A	3D	00	00	0A	136	7800	09	71	8D	70	22	72	31	72	894
75C0	09	00	2A	3D	00	00	0D	19	150	7808	34	7A	34	7A	34	7A	34	7A	696
75C8	00	2A	3D	3D	00	00	00	00	164	7810	01	00	12	CD	F5	08	CD	C7	881
75D0	20	26	31	39	00	00	00	2E	235	7818	78	39	37	26	28	0A	00	00	480
75D8	32	00	1C	00	00	00	2E	32	174	7820	00	00	00	00	00	00	00	00	00
75E0	06	1D	00	00	00	2E	33	00	127	7828	01	00	78	11	64	79	06	10	413
75E8	07	15	00	00	2E	33	00	00	127	7830	7E	12	23	13	10	FA	CD	E3	896
75F0	07	15	00	2E	33	00	00	01	126	7838	79	C9	43	BD	00	C9	F5	1F	1055

73BC, caso você queira colocar rotinas ou seus comandos.

Se você quiser eliminar a impressão de espaços entre cada byte da instrução, para evitar que o quarto byte fique "colado" ao código da operação, mude o valor no endereço 6E1F de F2 para F4.

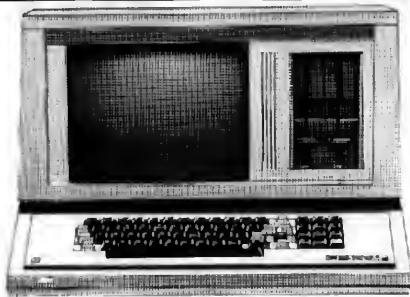
Nos endereços 711D e 7158 está o valor 7D8D, que é o endereço da rotina \$RCP do Microbug. Se você quiser fazer algum preparo, antes que cada instrução do seu programa seja simulada (tal como posicionar o cursor, inicializar posições, trocar o arquivo de imagens pelo conteúdo de um buffer, passar o micro para FAST, alterar o valor de IX ou IY ou ainda qualquer outra coisa), coloque nestas duas posições de memória o endereço de sua rotina, lembrando de terminá-la com um JP \$RCP ou coisa parecida.

Nos endereços 7127 e 715E está o valor 7D7C, que é o endereço da rotina \$ARQ. Aqui se desvia, depois de ter sido simulada, a instrução de seu programa. Nesta situação, você passaria o micro para SLOW e voltaria o valor de

IX e IY, não sendo necessário reposicionar o cursor nem voltar a tela que estava sendo mostrada antes.

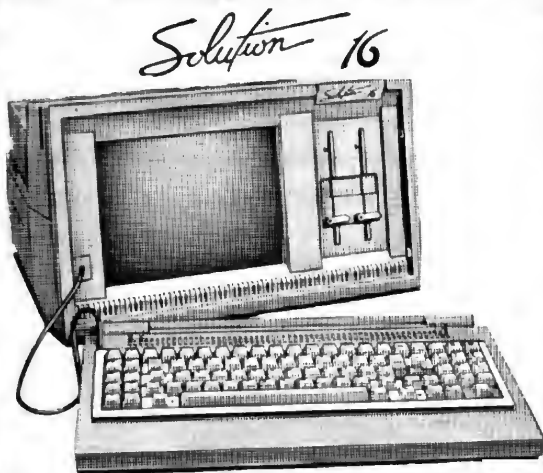
Os endereços 4021, 407B e 407C (16417, 16507 e 16508 em decimal) são variáveis temporárias dos comandos S e T, portanto você deve salvá-las, inicializá-las com seu valor desejado e depois retomá-las, se fizer uso dessas posições em seu programa.

Se você vai fazer uso dos registrados IX ou IY, altere também os endereços 71CB, 71CC e 71CD, que têm as instruções PUSH IX/POP HL, para LD HL (seu ix); e os endereços 71D1, 71D2 e 71D3 para LD HL (seu iy).



CP 500 Compact Microprocessador Z-80A

- Memória RAM máxima do sistema de 64 Kbytes
- Teclado profissional de tecnologia capacitiva, com numérico reduzido
- Vídeo de 12" de fósforo verde com controle de intensidade
- Interface para impressora paralela
- Interface serial padrão RS 232C externa (opcional)
- Opera com 1 ou 2 sistemas operacionais, o "DOS 500" e o "SO-08" (Compatível com o CP/M)



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Memória RAM: 256 Kb expansível sem uso de slots a 512 Kb.
- Memória ROM 16 Kb.
- Vídeo fósforo verde de 12" com controle de intensidade. Alta resolução: 128.000 pontos.
- Teclado de 89 teclas com caracteres em português, 10 teclas de função e numérico reduzido.
- Microprocessador 8088 4,77 MHz.
- Discos flexíveis 2 unidades slim face dupla, com capacidade de 360 Kb.
- Porta paralelo para impressora.
- Saída simultânea para monitor de vídeo colorido padrão RGBI.
- 2 slots de expansão.

IMPRESSORA P720XT

COMPATÍVEL
COM A
LINHA PC

Impressão em
Caracteres Normais

Modo Comprimido - Inerme 16,7
Caracteres/Polegada

Expandido

Qualidade Carta

Impressão a 55 CPS

Permite o uso de

Caracteres itálicos

Texto em Negrito

e Sublinhado

Velocidade de Impressão
Modo normal 250 cps 132 colunas



SP16 SISTEMA PROFISSIONAL 16BITS

● CONFIGURAÇÃO BÁSICA:

- SP16 com 2 drives 5 1/4", face dupla
- 320 K bytes de memória RAM
- Microprocessador INTEL 8088 a 4,77 Mhz
- Porta RS232 e Paralela
- Placa "MAIN BOARD" com 7 slots.

● CONFIGURAÇÃO COM DISCO RÍGIDO:

- SP16 com 1 drive 5 1/4", face dupla
- 320 K bytes de memória RAM
- Disco Rígido (Winchester) de 10 e 15 M bytes
- * Kit expansão de memória (opcional) 640 K bytes.
- * Sistema operacional SO-16, compatível com MS-DOS 2.11.

DATAFLEX™

Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados

QUICKFILE®



REVENDEAS

CAPITAL E INTERIOR:

• São Paulo-SP: Amaroem (011 288-1900) • Bolsa do Micro (011 291-4212) • Cinotica (011 36-6961) • Cistec (011 288-5413) • City Micros (011 261-3633) • Computer House (011 575-2034) • Engemicro (011 872-0854) • Filcres (011 220-3833) • Garre (011 884-3042) • Iguatemicro (011 815-0701) • N. C. Micro (011 533-4388) • Opus (011 914-6444) • Pijon (011 259-7816) • Provac (011 914-2844) • Sonora (011 227-8790) • SOS Computadores (011 826-0466) • Tropical (011 543-9859) • Bauru: Micrológica (0142 236142) • Franca: Microsoft (016 723-1527) • Itapetininga: Ace-Informática (0152 710-0229) • Jundiaí: Promética (011 436 2541) • Ribeirão Preto: Datados (016 635-2331) • Santos: Alta Resolução (0132 67-2496) • Nadeis (0132) 32-7045 • São Bernardo do Campo: Micros (011 448 6234)

OUTROS ESTADOS:

• Belém-PA: Memória (091 225-2001) • Belo Horizonte-MG: Computronix (031 225-3305) • Digilógica (031 223-4966) • Sisteme (031 227-4497) • Brasília-DF: SBM (061 224 0100) • Concórdia-SC: Digitec (049 944-0354) • Curitiba-PR: CRV (041 224 8544) • CSR (041 232-1750) • Fortaleza-CE: Siscomp (085 244-4911) • Goiânia-GO: Soft-News (062 224-9322) • Governador Velardes-MG: Computron (0332 21-8412) • Juiz de Fora-MG: Exitus (032 213-2494) • Manaus-AM: Cap. Cent (092 237-1492) • Microdata (092 233-6135) • Porto Alegre-RS: Mercos (0512 25-4923) • Multiprograma (0512 33-6989) • Porto Velho-RO: Datamicro's (069 221-0858) • Rio Branco-AC: Microdata (068 224-6097) • Rio de Janeiro-RJ: Datamemory (021 233-1970) • MC Micro (021 252-9245) • Rent A Type (021 285-4874) • Sisteco (021 220-9613) • Salvador-BA: Computec (071 245-4321) • Vitória-ES: Engetron (027 223-0044)

(011) 223-7234
222-0016
223-7388

E NÓS VAMOS INVADIR O SEU LAZER!! COM O MELHOR SOFTWARE E AS MAIS FANTÁSTICAS IMPLEMENTAÇÕES NO SEU HARDWARE, TUDO ISTO COM A OPÇÃO STOP PELA QUALIDADE: BONS PRODUTOS, BONS MANUAIS E UM ATENDIMENTO DE PRIMEIRA.

MANUAIS EM PORTUGUÊS

JGD55 CONSAGRADOS (versão original) – CZ\$ 50,00

JOGOS ESPECIAIS (VERSÃO ORIGINAL) - CZ\$ 70,00

JOGOS SUPER (VERSÃO ORIGINAL) - CZ\$ 100,00

TOP HITS

JOGOS ULTRA (VERSÃO ORIGINAL) - CZ\$ 150,00

5121 1944 TEN YEARS AFTER - Detraque o computador
 5122 AIR WOLF - Tente evitar este helicóptero
 5123 AERIAL - O avião não pode ser usado
 5124 ASTEROIDS - Meteoros Storm no novo vídeo
 5125 AT-AC - Tão de castelos assombrado
 5126 BATTLE AND TANKS - O jogo de guerra de dois
 5127 BATTLE BEAVER - Ajude o urso a derrotar o canibais
 5128 BATTLESHIP - O jogo de guerra de dois ALPA
 5129 BLUE MAR - Combate mar na Segunda Guerra
 5130 BRUCE LEE - Combate em nuvens no tempo maluco
 5131 BUBBLE - O jogo de guerra de dois
 5132 CARRI ARMATI (30 TON) X - Derivou os tanques
 5133 CHARGE ROLDS (DT) - Ajude o herói a salvar o mundo
 5134 CLIMAX - O jogo de guerra de dois
 5135 DEATH CHASE - Perde a história mais maluco
 5136 DEATH PTIVE - O jogo de guerra de dois
 5137 DISCO DANCE - Dança o ritmo mais
 5138 ENDURO - Corrida de obstáculos em um automóvel
 5139 FLYING - O jogo de guerra de dois
 5140 ESCAPE II - Fuga desde os faróis caça
 5141 FLYING - O jogo de guerra de dois
 5142 GALACTOIDES - Emocional na competição na galáxia
 5143 GALACTIC RAIDERS - Fantástico combate e espaço
 5144 GARDIAN - O jogo de guerra de dois
 5145 GILLIGAN'S ISLAND - Evite os lobos da muna
 5146 GOLF - O jogo de guerra de dois
 5147 GRAND PRIX - Visual não pode parar em jogo
 5148 HALNED HEDGES - Fantástico passeio em um
 5149 HALL OF MIRRORS - O jogo de guerra de dois
 5150 HUNCK BACK II - Ajude Quasimodo em sua viagem
 5151 HUNCK BACK II - Ajude Quasimodo em sua viagem
 5152 JACK & THE BEANST - O jogo de guerra de dois
 5153 JOET - O jogo de guerra de dois
 5154 KILLING FRODO - O jogo de guerra de dois
 5155 KNIGHT LOOPS - Aventura em 3D no universo
 5156 KONG STRIKES BACK - Kong em novo aventura
 5157 KONG STRIKES BACK - Kong em novo aventura
 5158 MONSTER MUNCHER - Novo vídeo do computador
 5159 MONSTER MUNCHER - Novo vídeo do computador
 5160 NEW POWER - Poder rápido como os raios ultravioleta
 5161 NIKER - Aventura em 3D no universo ultravioleta
 5162 NIKER - Aventura em 3D no universo ultravioleta
 5163 PARATROOPS - Morte de paracaidistas
 5164 PEGASUS - Deriva os aviações no laboratório
 5165 PHENIX - Deriva os aviações no laboratório
 5166 PHENIX - Deriva os aviações no laboratório
 5167 PI IN THE - Ajude Pi a montar o computador
 5168 PIRATE - O jogo de guerra de dois
 5169 PLANE TOYS - Deriva os aviações no laboratório
 5170 PLANE TOYS - Deriva os aviações no laboratório
 5171 PLYMOUTH - Ajude WALLY V. seja perdido em um
 5172 RACE AND COVER MOSCOW - O jogo de guerra de dois
 5173 REGATE THE ROLL - Solva os problemas das minas
 5174 ROLL THE DICE - Deriva os dados no laboratório
 5175 ROLL THE DICE - Deriva os dados no laboratório
 5176 RUPERT & TOYMAKERS - Leve o urso Rupert e o resto
 5177 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5178 SPEED RIDE - Deriva os dados no laboratório
 5179 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5180 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5181 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5182 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5183 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5184 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5185 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5186 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5187 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5188 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5189 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5190 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5191 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5192 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5193 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5194 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5195 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5196 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5197 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5198 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5199 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório
 5200 SPECTRAL INVADERS - Deriva os dados no laboratório

8/21	32	WHEELS IN PARADISE	Uma lousa aventura no litoral
8/21	33	WHEELS IN PARADISE	Uma lousa aventura no litoral
8/20	34	BIG BILL - Asado o troglodita e sobrevivir	
8/23	35	BOULDERDASH	Uma perseguição fuga de carro
8/23	36	BOULDERDASH	Uma perseguição fuga de carro
8/19	37	COYOTE	Um filme sobre um cão
8/19	38	COYOTE	Um filme sobre um cão
8/24	39	CYBERHUNT	Monte a sua rede em plano especial
8/24	40	DAM BUSTERS	Terra barbaquente: perseguição inimiga
8/21	41	FLINTSTONES	Ajude FRED a agradar WILLA
8/21	42	FLINTSTONES	Ajude FRED a agradar WILLA
8/21	43	GLASS	Uma incrível batalha de espionagem
8/21	44	GLASS	Uma incrível batalha de espionagem
8/18	45	GREAT ESCAPE	Monte o monstro! Ajude-o a fugir
8/18	46	GREAT ESCAPE	Monte o monstro! Ajude-o a fugir
8/18	47	HERBERT	Ajude o pequeno herói a achar o pai
8/18	48	HERBERT	Ajude o pequeno herói a achar o pai
8/21	49	LUCKY	Uma bela e curiosa aventura
8/21	50	LUCKY	Uma bela e curiosa aventura
8/21	51	MONEY MOLE	Explore a mina de carvão
8/21	52	MONEY MOLE	Explore a mina de carvão
8/21	53	MOVIE	Uma aventura gráfica incrível!
8/21	54	MOVIE	Uma aventura gráfica incrível!
8/21	55	N.O.A.A.	Controle o robô e mate os invasores
8/21	56	N.O.A.A.	Controle o robô e mate os invasores
8/18	57	POPEYE	Consegue lutar a Olívia Pinta
8/18	58	POPEYE	Consegue lutar a Olívia Pinta
8/18	59	ROBIN HOOD	Ajude ROBIN a salvar a cidade
8/18	60	ROBIN HOOD	Ajude ROBIN a salvar a cidade
8/24	61	SABOTEUR	Siga um suspense sabotador NINJA
8/24	62	SABOTEUR	Siga um suspense sabotador NINJA
8/24	63	SCHIZOPHRENIA	Uma história surpreendente para realizar
8/18	64	SHIF FOX	Um clássico de combate não é
8/18	65	SHIF FOX	Um clássico de combate não é
8/21	66	SPLITFIRE	Plano um Squire e abate o tempo
8/21	67	SPLITFIRE	Plano um Squire e abate o tempo
8/18	68	SOULSH	Siga um campeão no SOULSH
8/18	69	SOULSH	Siga um campeão no SOULSH
8/22	70	SUPER PIPELINE II	Mantenha a tubulação funcionando
8/22	71	SUPER PIPELINE II	Mantenha a tubulação funcionando
8/23	72	TEST TEST 7	Prova a seguir para desafio de
8/23	73	TEST TEST 7	Prova a seguir para desafio de
8/21	74	SWEETIE'S WORLD	Venha conhecer uma incrível aventura
8/21	75	SWEETIE'S WORLD	Venha conhecer uma incrível aventura
8/18	76	THE CAVE'S OF DOOM	Terra chaga e foguetes a fugir
8/18	77	THE CAVE'S OF DOOM	Terra chaga e foguetes a fugir
8/21	78	THE WAY OF EXPLOIDING FIST	Arranca carvão
8/21	79	THE WAY OF EXPLOIDING FIST	Arranca carvão
8/23	80	V.A. BATAVAL FISH	Desafio de nadadeiras invisíveis
8/23	81	V.OO SIMULADO	747 High: simulador aceito levando
8/23	82	V.OO SIMULADO	747 High: simulador aceito levando
8/24	83	WINTER GAMES	Participação dos jogos de inverno
8/24	84	WINTER GAMES	Participação dos jogos de inverno
8/24	85	ZORRO	Lidere sua turma
8/24	86	ZORRO	Lidere sua turma

JOGOS DA ULTIMA VERSÃO ORIGINAL! C2\$ 150,00

5/1294 ALADIN CAÇA - Encontra todas as tapas do cavaleiro.
5/1295 ALIEN ENCOUNTER - O Que tem de ruim, robôzão não tem?
5/1296 ARIABIAN'S NIGHT - As noites de tapas de tapas.
5/1297 BACK TO BACK - Entre dois vulcões não tem perigo
5/1298 BACK TO THE TOP - O jogo mais difícil de jogar.
5/264 SATTLE OF THE PLANTS II - Uma batalha de ervinhas ao
5/1125 DEAD RUNNER - Elevará todos os andróides fugitivos.
5/1126 DEATH CHASE - O jogo mais difícil de jogar.
5/205 COSMIC CRUISE - Entre as estrelas não tem perigo.
5/1190 DEATH CHASE 2 - Desafie a morte em sua tabuleira.
5/1191 DEATH CHASE 3 - Desafie a morte em sua tabuleira.
5/207 I OF THE MASK - O mais fantástico tapas de tapas.
5/1192 JASON'S GUESS - O jogo mais difícil de jogar.
5/1193 JASON'S GUESS 2 - O jogo mais difícil de jogar.
5/1194 LODE RUNNER - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1195 LODE RUNNER 2 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1196 LODE RUNNER 3 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1197 LODE RUNNER 4 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1198 LODE RUNNER 5 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1199 LODE RUNNER 6 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1200 LODE RUNNER 7 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1201 LODE RUNNER 8 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1202 LODE RUNNER 9 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1203 LODE RUNNER 10 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1204 LODE RUNNER 11 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1205 LODE RUNNER 12 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1206 LODE RUNNER 13 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1207 LODE RUNNER 14 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1208 LODE RUNNER 15 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1209 LODE RUNNER 16 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1210 LODE RUNNER 17 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1211 LODE RUNNER 18 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1212 LODE RUNNER 19 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1213 LODE RUNNER 20 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1214 LODE RUNNER 21 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1215 LODE RUNNER 22 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1216 LODE RUNNER 23 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1217 LODE RUNNER 24 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1218 LODE RUNNER 25 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1219 LODE RUNNER 26 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1220 LODE RUNNER 27 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1221 LODE RUNNER 28 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1222 LODE RUNNER 29 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1223 LODE RUNNER 30 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1224 LODE RUNNER 31 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1225 LODE RUNNER 32 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1226 LODE RUNNER 33 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1227 LODE RUNNER 34 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1228 LODE RUNNER 35 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1229 LODE RUNNER 36 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1230 LODE RUNNER 37 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1231 LODE RUNNER 38 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1232 LODE RUNNER 39 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1233 LODE RUNNER 40 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1234 LODE RUNNER 41 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1235 LODE RUNNER 42 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1236 LODE RUNNER 43 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1237 LODE RUNNER 44 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1238 LODE RUNNER 45 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1239 LODE RUNNER 46 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1240 LODE RUNNER 47 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1241 LODE RUNNER 48 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1242 LODE RUNNER 49 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1243 LODE RUNNER 50 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1244 LODE RUNNER 51 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1245 LODE RUNNER 52 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1246 LODE RUNNER 53 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1247 LODE RUNNER 54 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1248 LODE RUNNER 55 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1249 LODE RUNNER 56 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1250 LODE RUNNER 57 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1251 LODE RUNNER 58 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1252 LODE RUNNER 59 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1253 LODE RUNNER 60 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1254 LODE RUNNER 61 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1255 LODE RUNNER 62 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1256 LODE RUNNER 63 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1257 LODE RUNNER 64 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1258 LODE RUNNER 65 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1259 LODE RUNNER 66 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1260 LODE RUNNER 67 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1261 LODE RUNNER 68 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1262 LODE RUNNER 69 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1263 LODE RUNNER 70 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1264 LODE RUNNER 71 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1265 LODE RUNNER 72 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1266 LODE RUNNER 73 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1267 LODE RUNNER 74 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1268 LODE RUNNER 75 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1269 LODE RUNNER 76 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1270 LODE RUNNER 77 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1271 LODE RUNNER 78 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1272 LODE RUNNER 79 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1273 LODE RUNNER 80 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1274 LODE RUNNER 81 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1275 LODE RUNNER 82 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1276 LODE RUNNER 83 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1277 LODE RUNNER 84 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1278 LODE RUNNER 85 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1279 LODE RUNNER 86 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1280 LODE RUNNER 87 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1281 LODE RUNNER 88 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1282 LODE RUNNER 89 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1283 LODE RUNNER 90 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1284 LODE RUNNER 91 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1285 LODE RUNNER 92 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1286 LODE RUNNER 93 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1287 LODE RUNNER 94 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1288 LODE RUNNER 95 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1289 LODE RUNNER 96 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1290 LODE RUNNER 97 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1291 LODE RUNNER 98 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1292 LODE RUNNER 99 - O clássico do APPLE para os TKR.
5/1293 LODE RUNNER 100 - O clássico do APPLE para os TKR.

ESPERAMOS
SUAS
SUGESTÕES
SOBRE NOVOS
TÍTULOS

HARDWARE

**SPECIAL
SYSTEMS.**

**ULTRASTICK® COMPATIBLE COM
KEMPSTON™**

A INTERFACE DOS CAMPEÕES

Agora ao seu alcance todos aqueles fantásticos jogos impossíveis de jogar via teclado. Acesso à opção Kempston de seus jogos e aplicativos, tornando a sua performance imbatível e mais:

- **Reset**
Proteja a fonte do seu TK
- **Led Power On**
Não esqueça seu TK ligado

Tudo numa só interface.

Promoção de lançamento:
Interface Ultrastick + Blue
Thunder (Trovão Azul) =
Cz\$ 850.00

A SUA LOUCURA

A **STOP** tomou juízo e reuniu 4 fantásticos programas em cada pacote "MEGA", e o entrega a você (brindes já incluídos) com cópia do manual original por Cz\$ 500.00 cada fita (venda sob encomenda).

FITA 1 - MEGA ADVENTURES:
LADO A - THE HOBBIT
LADO B - VALKYRIE

**THE INCREDIBLE HULK
NEVER-ENDING STORY**

FITA 4 - MEGA MANAGER:
LADO A - QUADR
LADO B - FORTH

FITA 2 - MEGA GAMES:
LADO A - ENIGMA FO
LADO B - HUNTER KI

COMPUTER SCRABBLE
SHADOWFIRE

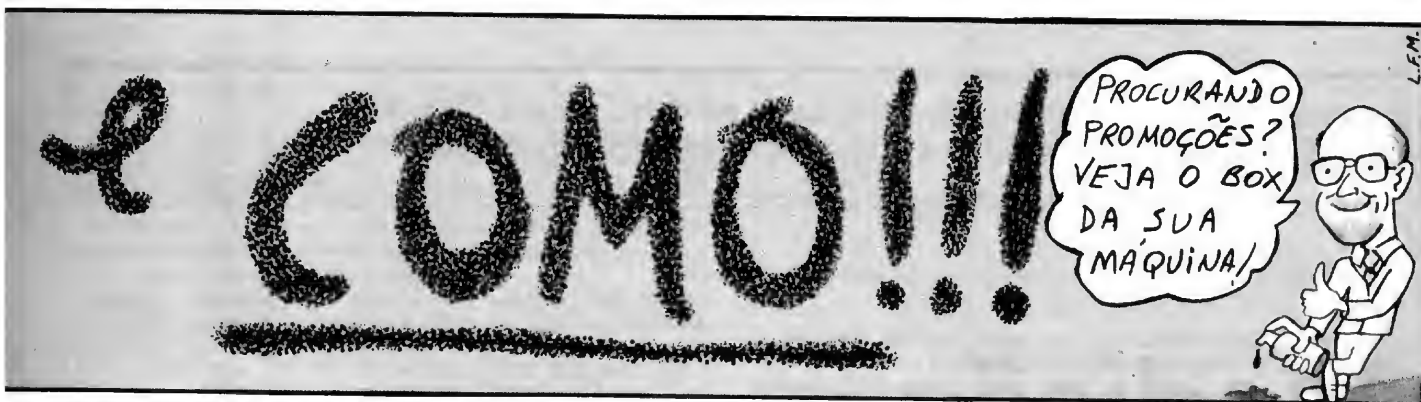
FITA 5 - MEGA UTILITY:
LADO A - BETA B
LADO B - PIRATE

FITA 3 - MEGA SCREENS:
LADO A - MELBOURNE
LADO B - PAINT BOX

ART STUDIO
THE ARTIST

FITA 6 - MEGA SPECTRUM
LADO A - RAMBO
LADO B - TERRO

E SE VOCÊ É O PROPRIETÁRIO DE UM HERÓICO SINCLAIR COMPATÍVEL, SOLICITE NOSSO CATÁLOGO.



PROCURANDO
PROMOÇÕES?
VEJA O BOX
DA SUA
MAQUINA!

L.F.M.

MSX HOT BIT / EXPERT (EM FITA)

MANUAIS EM PORTUGUÊS

A NOSSA LOUCURA: Para cada programa comprado escolha um grátis de mesmo valor (ou inferior).

DESTAQUE

JOGOS ESPECIAIS - C\$ 100,00

- MA001 BACK TO THE FUTURE - Remake em filme na SPIEL BERG
- MA002 NICK ROUGE BO - Truque o gigante "ZODAC"
- MA003 ERIC & THE FLOATERS - Exploração de países no abismo
- MA004 FUELION - Alícia Truque o gigante
- MA005 FUTESOL - Emprego de guerra
- MA006 HYPER SPORTS III - Super jogos de corrida
- MA007 KUNG FU MASTER - Truque o gigante
- MA008 MANIC MINER - Ajuda o minerador Willie
- MA009 MR DO - Destrua os monstros

APLICATIVOS/UTILITÁRIOS ESPECIAIS - C\$ 150,00

- MA004 AGENCIA ELETRÔNICA - Controle de compromissos
- MA005 BANCO DE DADOS - Planilha de trabalho
- MA006 CADASTRO DE CLIENTES - Organize o seu cadastro de clientes
- MA007 COMPILADOR BASIC - Organize o seu programa
- MA008 CONTROLE DE ESTOQUE - Controle os estoques de sua empresa
- MA009 EOMUS - Editor de música
- MA010 ENGENHARIA ECONÔMICA - Oriente seus investimentos
- MA011 LUGO - Compilador logo
- MA012 MEX - TEX - Editor de textos
- MA013 PLANILHA - MSX - Planilha de cálculos
- MA014 QUICK DRAW - Gráficos e desenhos no seu MSX
- MA015 TAIWORO - Fantasia procedimental de texto
- MA016 LOQUE - Música, ritmos e instrumentos no seu MSX

JOGOS SUPER - C\$ 150,00

- MA002 SUPER RALLY - Super jogo de corrida
- MA003 NIGHTMARE - Um jogo de terror e destruição
- MA004 NIGHT SHADE - Aventura em 3D no espaço
- MA005 LIDIE RUNNER - Clássico de corrida
- MA006 RAID ON BUNG, BAY - Dança e música de Paul Horeb
- MA007 RAMBO - Baseado no filme "RAMBO III"
- MA008 WARRIOR - Fantasia de luta de espadas

OUTRA LOUCURA

RAMBO + STAR WARS

Cz\$ 60,00 (brindes já incluídos).

JOGOS SUPER - C\$ 150,00

- MA001 CHAMPIONS - Corrida de cavalos com obstáculos
- MA002 FIVE FIGHTER PILOT - Simulação de luta
- MA003 HOLE IN ONE - Golfe
- MA004 KNIGHT LIFE - Uma aventura em 3D
- MA005 ULTRA DRESS - Dressing
- MA006 ZAXXON - A maior vitória

JOGOS ESPECIAIS - C\$ 100,00

- MA001 CANNON - Destrua seu forte
- MA002 CHERRY KIDNEY - Um mistério de detetive
- MA003 CHILLER - Baseado no filme "THRILLER"
- MA004 COLUMBIA - Valendo o prêmio do FLIPPERAMA
- MA005 DIZZY BALL - Jogue no petri e destrua os pedras
- MA006 ELEVATOR ACTION - Ação e perigo no elevador
- MA007 FLIGHT SIMULATOR - Simulação de voo
- MA008 GALAGA - Jogue no espaço
- MA009 GHOST BUSTERS II - Baseado no sucesso do cinema
- MA010 GONNIES - Baseado no filme de cinema
- MA011 HUNK BACK - Salve a princesa de terra
- MA012 KUNG FU - Destruição em 3D
- MA013 KUNG FU II - Tão bom quanto o primeiro
- MA014 LIZARD JONES - Cada petri a destruir um novo game
- MA015 LE MANS - Corrida de carros
- MA016 OLIMPIADAS II - Jogos olímpicos
- MA017 OLIMPIADAS III - Jogos olímpicos
- MA018 PACIFIC MAJESTY - Defesa sua pátria
- MA019 PING PONG - Jogo de tênis
- MA020 ROAD FIGHTER - Corrida e luta
- MA021 SPIDER - Um mistério de detetive
- MA022 TENNIS - Um clássico de tênis
- MA023 ZEXAS - Paralela destruição de pedras

JOGOS CONSAGRADOS - C\$ 80,00

- MA001 3D BOMBERMAN - Exploração de minas
- MA002 ANTI-ATIT ADVENTURE - Exploração de minas
- MA003 CORMYR LAND - Exploração de minas
- MA004 COSMOS TRAVELLER - Exploração de minas
- MA005 DOG FIGHTER - Destrua os outros monstros
- MA006 DON PAN - Ação e aventura
- MA007 FROGGER - Aventura de detetive
- MA008 GALEX - Aventura de detetive
- MA009 HAUNTED HOUSE - Exploração de minas
- MA010 HOT SHOT - Exploração de minas
- MA011 HYPER SPORTS I - Exploração de minas
- MA012 HYPER SPORTS II - Exploração de minas
- MA013 JUMPING HAZARD - Exploração de minas
- MA014 KEYSTONE KAPERS - Exploração de minas
- MA015 MOON PATROL (LUNA) - Exploração de minas
- MA016 MR CHIN - Exploração de minas
- MA017 NORDMAN - Exploração de minas
- MA018 PIRATAS - Exploração de minas
- MA019 PIRATAS II - Exploração de minas
- MA020 RIVER RAGE - Exploração de minas
- MA021 SAILOR LAND - Exploração de minas
- MA022 STAR WARS - Exploração de minas
- MA023 SUPER COBRA - Exploração de minas
- MA024 THE ZIG - Exploração de minas
- MA025 TRUCK BOY (FLIPPER) - Exploração de minas
- MA026 TURBO DART - Exploração de minas
- MA027 VACUUMATA - Exploração de minas



(EM DISCO)

MANUAIS ORIGINAIS

A NOSSA LOUCURA:

Para cada Consagrado comprado (Jogos ou Aplicativos/Utilitários) escolha um outro Consagrado grátis! Esta oferta não é válida para Especiais e Super (Jogos ou Aplicativos/Utilitários).

JOGOS CONSAGRADOS - C\$ 130,00

- MA001 APPLE FROGGER - Um jogo para teste, seu primeiro
- MA002 ARCHON - Aventura de detetive
- MA003 ASTEROID - Destrua os asteroides
- MA004 ATARI PACMAN - Clássico de detetive
- MA005 AUTO BAHN - Um jogo de corrida
- MA006 BANDITS - Destrua os ladrões
- MA007 BATTLE FOR NORMANDY - Destrua os alemães
- MA008 BIRTH OF THE PHOENIX - Destrua os egípcios
- MA009 BOLO - Um jogo de futebol
- MA010 BUG ATTACK - Destrua os insetos
- MA011 CARTELS & CUTHNOTS - Destrua os cartéis
- MA012 CASTLE WOLFENSTEIN - Aventura de detetive
- MA013 CASINO - Destrua os jogadores
- MA014 CHECKERS - Jogo de damas
- MA015 COMPUTER FOOTBALL - Futebol
- MA016 CONQUEROR - Destrua os inimigos
- MA017 CONGO BONGO - Aventura de detetive
- MA018 COUS & ROBBERS - Destrua os ladrões
- MA019 DEADLINE - Destrua os inimigos
- MA020 DEFENDER - Destrua os inimigos
- MA021 DOKKY & KONG - Destrua os inimigos
- MA022 DRAGON'S EYE - Destrua os inimigos
- MA023 EGGS IT - Destrua os inimigos
- MA024 ESCAPE FROM HUGSTON - Destrua os inimigos
- MA025 FACE MAKER - Destrua os inimigos
- MA026 FAMILY ROBINSON - Destrua os inimigos
- MA027 FLY WARS - Destrua os inimigos
- MA028 GAMMON - Destrua os inimigos
- MA029 GERMAN 1985 - Destrua os inimigos
- MA030 GORDON - Destrua os inimigos
- MA031 HADRON - Destrua os inimigos
- MA032 HIGH ORBIT - Destrua os inimigos
- MA033 HITCHHIKER - Destrua os inimigos
- MA034 HOUSE OF USHER - Destrua os inimigos
- MA035 HOUKATACK - Destrua os inimigos
- MA036 I. O. SILVER - Destrua os inimigos
- MA037 KAMIKAZE - Destrua os inimigos
- MA038 LEGIONS LA NEIGE - Destrua os inimigos
- MA039 LODE RUNNER - Destrua os inimigos
- MA040 LUNAR LEAPERS - Destrua os inimigos
- MA041 MADON - Destrua os inimigos
- MA042 MARAUDER - Destrua os inimigos
- MA043 MICRO CHES - Destrua os inimigos

JOGOS CONSAGRADOS - C\$ 130,00

- MA044 MINOTAUR - Destrua os inimigos
- MA045 MISSING LINK - Destrua os inimigos
- MA046 MORRIS TOWER - Destrua os inimigos
- MA047 MR PAC - Destrua os inimigos
- MA048 MURDER BY THE DOZEN - Destrua os inimigos
- MA049 NIGHT MISSION - Destrua os inimigos
- MA050 PINBALL CONSTRUCTOR - Destrua os inimigos
- MA051 PIRATAS - Destrua os inimigos
- MA052 QIDNEY - Destrua os inimigos
- MA053 OLD IRONCLADS - Destrua os inimigos
- MA054 OPERATION ARCADE - Destrua os inimigos
- MA055 PANIC - Destrua os inimigos
- MA056 PINBALL CONSTRUCTOR - Destrua os inimigos
- MA057 PITFALL II - Destrua os inimigos
- MA058 PIGGY - Destrua os inimigos
- MA059 RAILWEST - Destrua os inimigos
- MA060 RENDE-VOUS - Destrua os inimigos
- MA061 RINGS OF SATURN - Destrua os inimigos
- MA062 ROACH HOTEL - Destrua os inimigos
- MA063 SARGON - Destrua os inimigos
- MA064 SHUFFLEBOARD - Destrua os inimigos
- MA065 SINGLE'S NIGHT - Destrua os inimigos
- MA066 SKY FOX - Destrua os inimigos
- MA067 SKEE BYE - Destrua os inimigos
- MA068 SOUTHERN ADVENTURE - Destrua os inimigos
- MA069 SPACE VIKING - Destrua os inimigos
- MA070 SPECTRE - Destrua os inimigos
- MA071 SPY X - Destrua os inimigos
- MA072 STAR MAZE - Destrua os inimigos
- MA073 STAR SHIP COMMANDER - Destrua os inimigos
- MA074 STELLAR TREK - Destrua os inimigos
- MA075 TEMPLE OF APHAI - Destrua os inimigos
- MA076 THE CAVES OF OLYMPUS - Destrua os inimigos
- MA077 THE STANDING STONES - Destrua os inimigos
- MA078 THREE MILE ISLAND - Destrua os inimigos
- MA079 THRESHOLD - Destrua os inimigos
- MA080 THRASH - Destrua os inimigos
- MA081 TURE WAY - Destrua os inimigos
- MA082 U-BOAT - Destrua os inimigos
- MA083 WAY OUT - Destrua os inimigos
- MA084 ZAXXON - Destrua os inimigos
- MA085 ZORK II - Destrua os inimigos
- MA086 ZORK III - Destrua os inimigos
- MA087 ZORK IV - Destrua os inimigos

APLICATIVOS/UTILITÁRIOS SUPER - C\$ 700,00

- MA001 BASIC 80 (CP/M) - Compilador BASIC
- MA002 COBOL 80 - Compilador COBOL
- MA003 E.D. III - Compilador de linguagem
- MA004 GRAFOTEX - Compilador de gráficos
- MA005 INVENTORY SYSTEM - Sistema de controle de estoque
- MA006 LOCKSMITH 80 - Versão completa de criptografia
- MA007 MILES AWA Y ICS - Um editor de texto

APLICATIVOS/UTILITÁRIOS CONSAGRADOS - C\$ 350,00

- MA001 30 GRAPHICS SYSTEM - Desenhos em 3D
- MA002 ALPHA PLOT - Desenhos em gráficos
- MA003 APPLE MECHANIC - Controle de motores
- MA004 APPLE MUSIC THEORY - Curso completo de música
- MA005 APPLE PLOT - Desenhos em gráficos
- MA006 APPLE PLOT II - Desenhos em gráficos
- MA007 APPLE PLOT III - Desenhos em gráficos
- MA008 APPLE PLOT IV - Desenhos em gráficos
- MA009 APPLE PLOT V - Desenhos em gráficos
- MA010 APPLE PLOT VI - Desenhos em gráficos
- MA011 APPLE PLOT VII - Desenhos em gráficos
- MA012 APPLE PLOT VIII - Desenhos em gráficos
- MA013 APPLE PLOT IX - Desenhos em gráficos
- MA014 APPLE PLOT X - Desenhos em gráficos
- MA015 APPLE PLOT XI - Desenhos em gráficos
- MA016 APPLE PLOT XII - Desenhos em gráficos
- MA017 APPLE PLOT XIII - Desenhos em gráficos
- MA018 APPLE PLOT XIV - Desenhos em gráficos
- MA019 APPLE PLOT XV - Desenhos em gráficos
- MA020 APPLE PLOT XVI - Desenhos em gráficos
- MA021 APPLE PLOT XVII - Desenhos em gráficos
- MA022 APPLE PLOT XVIII - Desenhos em gráficos
- MA023 APPLE PLOT XIX - Desenhos em gráficos
- MA024 APPLE PLOT XX - Desenhos em gráficos
- MA025 APPLE PLOT XXI - Desenhos em gráficos
- MA026 APPLE PLOT XXII - Desenhos em gráficos
- MA027 APPLE PLOT XXIII - Desenhos em gráficos
- MA028 APPLE PLOT XXIV - Desenhos em gráficos
- MA029 APPLE PLOT XXV - Desenhos em gráficos
- MA030 APPLE PLOT XXVI - Desenhos em gráficos
- MA031 APPLE PLOT XXVII - Desenhos em gráficos
- MA032 APPLE PLOT XXVIII - Desenhos em gráficos
- MA033 APPLE PLOT XXIX - Desenhos em gráficos
- MA034 APPLE PLOT XXX - Desenhos em gráficos

JOGOS ESPECIAIS - C\$ 150,00

- MA001 AKALAH BETH - Um jogo de detetive
- MA002 ARCADE - Um jogo de detetive
- MA003 ARCADE II - Um jogo de detetive
- MA004 ARCADE III - Um jogo de detetive
- MA005 ARCADE IV - Um jogo de detetive
- MA006 ARCADE V - Um jogo de detetive
- MA007 ARCADE VI - Um jogo de detetive
- MA008 ARCADE VII - Um jogo de detetive
- MA009 ARCADE VIII - Um jogo de detetive
- MA010 ARCADE IX - Um jogo de detetive
- MA011 ARCADE X - Um jogo de detetive
- MA012 ARCADE XI - Um jogo de detetive
- MA013 ARCADE XII - Um jogo de detetive
- MA014 ARCADE XIII - Um jogo de detetive
- MA015 ARCADE XIV - Um jogo de detetive
- MA016 ARCADE XV - Um jogo de detetive
- MA017 ARCADE XVI - Um jogo de detetive
- MA018 ARCADE XVII - Um jogo de detetive
- MA019 ARCADE XVIII - Um jogo de detetive
- MA020 ARCADE XIX - Um jogo de detetive
- MA021 ARCADE XX - Um jogo de detetive
- MA022 ARCADE XXI - Um jogo de detetive
- MA023 ARCADE XXII - Um jogo de detetive
- MA024 ARCADE XXIII - Um jogo de detetive
- MA025 ARCADE XXIV - Um jogo de detetive
- MA026 ARCADE XXV - Um jogo de detetive
- MA027 ARCADE XXVI - Um jogo de detetive
- MA028 ARCADE XXVII - Um jogo de detetive
- MA029 ARCADE XXVIII - Um jogo de detetive
- MA030 ARCADE XXIX - Um jogo de detetive
- MA031 ARCADE XXX - Um jogo de detetive

APLICATIVOS/UTILITÁRIOS ESPECIAIS - C\$ 450,00

- MA001 APPLE CODE - Compilador de código
- MA002 APPLE CODE II - Compilador de código
- MA003 APPLE CODE III - Compilador de código
- MA004 APPLE CODE IV - Compilador de código
- MA005 APPLE CODE V - Compilador de código
- MA006 APPLE CODE VI - Compilador de código
- MA007 APPLE CODE VII - Compilador de código
- MA008 APPLE CODE VIII - Compilador de código
- MA009 APPLE CODE IX - Compilador de código
- MA010 APPLE CODE X - Compilador de código
- MA011 APPLE CODE XI - Compilador de código
- MA012 APPLE CODE XII - Compilador de código
- MA013 APPLE CODE XIII - Compilador de código
- MA014 APPLE CODE XIV - Compilador de código
- MA015 APPLE CODE XV - Compilador de código
- MA016 APPLE CODE XVI - Compilador de código
- MA017 APPLE CODE XVII - Compilador de código
- MA018 APPLE CODE XVIII - Compilador de código
- MA019 APPLE CODE XIX - Compilador de código
- MA020 APPLE CODE XX - Compilador de código
- MA021 APPLE CODE XXI - Compilador de código
- MA022 APPLE CODE XXII - Compilador de código
- MA023 APPLE CODE XXIII - Compilador de código
- MA024 APPLE CODE XXIV - Compilador de código
- MA025 APPLE CODE XXV - Compilador de código
- MA026 APPLE CODE XXVI - Compilador de código
- MA027 APPLE CODE XXVII - Compilador de código
- MA028 APPLE CODE XXVIII - Compilador de código
- MA029 APPLE CODE XXIX - Compilador de código
- MA030 APPLE CODE XXX - Compilador de código

COMO COMPRAR NOSSOS PRODUTOS POR CORREIO (VENDA DIRETA):

Faça seu pedido por carta, relacionando o código dos produtos, quantidades, valor unitário e total por produto. Ao terminar feche um total geral. Nossos preços já incluem as despesas postais. Não se esqueça de identificar-se e ao local para remessa. Anexe cheque nominal à STOP ICARAI DISCOS E FITAS LTDA e remeta para o endereço abaixo. Seu pedido será prontamente atendido logo após a liberação pela rede bancária do valor correspondente, em prazo nunca superior a 30 dias. Se preferir, emita vale postal pagável na Ag. Moreira César, Niterói - RJ, Código 623.946.

Produtos garantidos por 30 dias a partir da data de atendimento do pedido quanto a defeitos de fabricação. Basta retornar-nos sob registro o produto em questão com um resumo dos problemas encontrados.

REVENDEDORES: Condições especiais para revenda. Consulte-nos.

Pedidos para as linhas APPLE e SINCLAIR, somente serão atendidos quando colocados por correio. Em nossa loja atendemos somente às linhas ZX SPECTRUM e MSX, neste caso com 20% de desconto sobre o preço listado.

As ofertas aqui contidas somente são válidas para pedidos colocados por correio, incluindo-se nesta limitação as linhas ZX SPECTRUM e MSX.

STOP

INFORMÁTICA CORRESPONDÊNCIA: PRAIA DE ICARAI, 211 / Lj. 03 - NITERÓI - RJ - CEP 24.230 - TEL.: (021) 717-1700

QUE OUTROS MICROS DEVERIAMOS ATENDER? RESPONDA E CADASTRESE.

Previna-se contra desajustes de velocidade no drive do seu TRS-80 (modelo I ou III), utilizando os dois programas aqui apresentados.

Medição de velocidade

Márcio Hampshire de Araújo

Os disquetes que normalmente são empregados por nós, usuários de microcomputadores, são setorizados por software, dispondo o drive para estes de um sensor ótico que detecta o início físico de uma trilha. Para isso existe um pequeno orifício na superfície do disquete, numa região situada a cerca de uma polegada do centro físico do mesmo. Esse orifício é conhecido na literatura técnica como *index hole*.

Os controladores de disco dispõem de um circuito apropriado onde na detecção do *index hole* é ligado o bit 1 da palavra de status, que nos modelos compatíveis com o TRS-80 modelo I é armazenada no endereço &H37EC e no caso dos compatíveis com o TRS-80 modelo III, utiliza-se a porta 0F0H.

Quando colocamos um disquete no drive e o selecionamos, ele passa a girar na velocidade de 300 rpm e sendo a detecção pelo sensor de índice um fenômeno cíclico, isto nos propicia um processo para verificação de sua velocidade.

Apresentamos um programa em BASIC, onde uma pequena rotina em linguagem de máquina é acionada a fim de obtermos uma contagem que é função da velocidade de rotação do disquete. Ao programa em BASIC, daremos o nome de SPEED/BAS (listagem 1) e a rotina em linguagem de máquina SPEED/CMD (listagem 2).

PROGRAMA SPEED/BAS

Na linha 20 do programa SPEED/BAS entramos com o drive que desejamos verificar a velocidade de rotação (para o caso de sistemas com dois drives deveremos escolher o 0 ou 1). Caso o seu sistema tenha 1, 3 ou 4 drives, mude a linha 25 para uma das formas a seguir, respectivamente:

- a) 25 IF D% < > 0 THEN CLS: GOTO 20
- b) 25 IF D% < 0 OR D% > 2 THEN CLS: GOTO 20
- c) 25 IF D% < 0 OR D% > 3 THEN CLS: GOTO 20

Observe que a linha 30 prepara o código para o drive selecionado, que será enviado à rotina SPEED/CMD na linha 40 e que a inclusão do laço constituído pelas linhas 35 a 57 permite obter para escolha de drive cinco contagens e suas respectivas velocidades de rotação.

A linha 56 é um retardo de tal forma a nos impedir que meçamos rotações consecutivamente adjacentes. Se o leitor preferir poderá aumentar o retardo, mas não aumente muito senão irá obter medições de início de seleção do drive o que é fácil de perceber pois o LED de seleção do drive irá apagar e acender.

Antes de explicarmos a linha 55 do programa SPEED/BAS, passemos a dar uma olhada no programa SPEED/CMD.

PROGRAMA SPEED/CMD

Para quem não conhece a listagem obtida pelo EDTASM (Editor Assembler da Apparat), a primeira coluna mostrada é o endereço em código hexadecimal onde se situam os dados do programa; a segunda, que pode conter de dois a seis dígitos (no caso presente), é o código hexadecimal dos dados do programa; a terceira coluna com cinco dígitos são as linhas do programa-fonte (SPEED/ASM); a quarta coluna são os rótulos do programa-fonte; a quinta coluna são os operadores e pseudo-operadores do programa-fonte; e, por fim, a sexta coluna são os operandos do programa-fonte.

Obs.: A segunda coluna é o programa-objeto SPEED/CMD.

A origem do programa se dá no endereço &H8000 (ou 32768 em decimal), com um CALL 0A7FH, essa sub-rotina que está residente na ROM do TRS-80 modelo I (e também do modelo III) pega o valor DS% que introduzimos na linha 40 do SPEED/BAS e o coloca no par HL de registradores do Z80.

Como H é sempre 0, conforme a estrutura criada por DS% na linha 30 do SPEED/BAS, carregamos o acumulador com o valor contido no registrador L, esse valor será gravado no endereço de memória denominado DRVSEL (drive selecionando), que no mesmo caso está em &H8042.

As linhas 160 e 170 do SPEED/CMD fazem uma pequena pausa a fim de que a unidade de disco atinja a velocidade e saia da condição de não-pronta (*not ready*).

As outras linhas têm as seguintes funções:

- Linhas 180 – desabilita qualquer interrupção, com exceção do botão de Reset ou da chave liga/desliga do microcomputador.
- Linha 200 – seleciona o drive escolhido, enquanto que a 220 restaura o controlador.
- Linha 240 – é um pequeno retardo que estabiliza o controlador.
- Linhas 250 a 390 – são laços que testam a detecção do sensor de *index hole*:

L1 – o programa fica nesse laço se o disquete estiver, nesse momento, com o sensor iluminado (presença de *index hole*);

L2 – o programa fica nesse laço se o disquete estiver fora da região do *index hole*, isto é, sensor coberto;

L3 – o mesmo que o laço L1, porém incrementa-se o par de registradores HL durante a permanência no laço;

L4 – o mesmo que o laço L2, porém também se incrementa o par HL.

Quando o programa sair do laço L4, significa que o sensor voltou a ficar descoberto (iluminado), ou seja, região de *index hole*, e conseqüentemente uma rotação completa ocorreu. O par de registradores

HL conterá a contagem que é função da velocidade de rotação do disquete.

A linha 400 habilita as interrupções novamente, e a linha 420 pula para o endereço &H0A9A. A partir desse endereço existe uma rotina residente na ROM responsável pela passagem do conteúdo do par HL ao programa SPEED/BAS na linha 40 para a variável A%.

Se medirmos o tempo necessário àquela contagem do par HL, que, como havíamos dito, corresponde a uma rotação completa do disquete, poderemos calcular a velocidade de rotação.

Quando o programa sai do laço L2 e vai para o L3, isso significa que houve a detecção do *index hole*. Então, na pior das hipóteses, ainda no laço L2, durante a última passagem com sucesso pelo laço (isto é, sem que houvesse detecção do sensor), a linha 300 pula para a 280, e nessa ocasião havendo a passagem do índice pelo sensor, a sequência que considerarmos no programa será:

280-290-300-(laço L3: 310-320-330-340)-(laço L4: 360-370-380-390)-400.

Devemos medir a duração da permanência nesse caminho e assim obtermos o tempo para a contagem do par HL.

Senão vejamos:

LINHA	DURAÇÃO
280	13 T(11 T no TRS-80 modelo III)
290	8 T
300	7 T(porque não houve coincidência da condição)
310	6 T
320	13 T(11 T no TRS-80 modelo III)
330	8 T
340	12 T(porque houve coincidência da condição)
...	...
310	6 T
.....	laço L3
340	7 T(não houve coincidência da condição)
360	6 T
370	13 T(11 T no TRS-80 modelo III)
380	8 T
390	12 T(houve coincidência da condição)
360	6 T
.....	laço L4
390	7 T(não houve coincidência da condição)
400	, etc.

```

QUAL O DRIVE QUE QUER VERIFICAR A VELOCIDADE? 0
11151          300.597 RPM
11166          300.193 RPM
11165          300.220 RPM
11161          300.327 RPM
11171          300.059 RPM
QUER MEDIR OUTRA VEZ( S OU <RETURN> ) ? _

```

Figura 1

Portanto, seja t_1 o tempo gasto na última passagem pelo laço L2; t_2 o tempo gasto pelo laço L3; e t_3 o tempo gasto no laço L4, então podemos dizer que:

$t = t_1 + t_2 + t_3$... onde t é o tempo para uma revolução completa do disquete.

Como $t_1 = 28 * T$, $t_2 = 39 * T * (HL) 1 - 5 * T$ e $t_3 = 39 * T * (HL) 2 - 5 * T$ (para o TRS-80 modelo I) ou $t_1 = 26 * T$, $t_2 = 37 * T * (HL) 1 - 5 * T$ e $t_3 = 37 * T * (HL) 2 - 5 * T$ (para o TRS-80 modelo III); podemos dizer que:

$(HL) = (HL)1 + (HL)2$

$t = 18 * T + 39 * T * (HL)$ (modelo I)

$t = 16 * T + 37 * T * (HL)$ (modelo III)

onde:

$(HL) -$ é o conteúdo final do par de registradores HL($(HL)1 + (HL)2$);

$(HL)1 -$ é o conteúdo final do par HL no laço L3;

$(HL)2 -$ seria o conteúdo final do par HL no laço L4, caso o contador iniciasse a contagem em zero na entrada do laço.

No caso do DGT-100, o tempo $T = 405$ ns (nono segundo) e no CP 500 $T = 493$ ns, então, teremos os seguintes tempos em microssegundos:

$t = 7,290 + 15,795 * (HL)$ (DGT-100)

$t = 7,888 + 18,241 * (HL)$ (CP 500)

Como numa rotação completa (HL) é de ordem de 12000, o que equivale dizer que a primeira parcela de t é desprezível, e para nossa precisão consideraremos os seguintes tempos em microssegundos:

$t = 15,8 * (HL)$ (DGT-100)

$t = 16,24 * (HL)$ (CP 500)



A MICROTEC SABE QUEM MAIS VAI VENDER O MAT 286.

MAT 286 - MICROTEC

Compatível com IBM-PCAT, microprocessador 80286, frequência de 6Mhz chaveado no teclado, 7 canais DMA, 16 níveis de interrupção, 1024KB de memória RAM, podendo ser expandido para até 16384KB, discos rígidos de 20 a 140 MB, fita back-up de 10 e 20MB, fonte de alimentação de 200W e sistema operacional DOS 286 (compatível PCDOS 3.0).



Depois do sucesso do PC 2001 e do XT 2002 — os mais vendidos no Brasil — a Microtec lança o MAT 286. Um micro que vai continuar a esteira de sucessos da MICROTEC.

Como sempre, a MICRO'S vai bater novos recordes de venda deste produto.

Por ser a maior revenda do Brasil, a MICRO'S oferece o melhor atendimento, a melhor assessoria, o melhor suporte e um contrato exclusivo de garantia de assistência técnica.

Não é à toa que a MICRO'S já vendeu mais de 2.000 micros no Brasil.

MICRO'S

Informática e Tecnologia Ltda.

CÁLCULO DA VELOCIDADE

De posse do tempo t calculado na seção anterior, voltemos ao programa SPEED/BAS na linha 55:

55 $T = A\% \cdot 15.8 : T = T \cdot 10 \uparrow (-6) : SP = 60 / T : PRINT USING "###.### RPM"; SP$

A primeira equação já é nossa conhecida, e indica o tempo em microssegundos para uma revolução completa do disquete. A segunda é uma conversão de unidades, após a mesma o tempo estará expresso em segundos; e a terceira equação traduz o número de rotações por minuto para uma volta completa do disquete.

OPERAÇÃO DO PROCESSO

- 1 - Entre com o programa SPEED/BAS conforme mostra a listagem 1. As linhas com a instrução REM podem ser suprimidas;
- 2 - Dê o comando SAVE "SPEED/BAS";
- 3 - Se você dispuser do montador EDTASM, proceda criando o programa SPEED/CMD conforme descrito na listagem 2. Caso não disponha desse editor, carregue o programa diretamente na memória a partir do endereço 32768;
- 4 - Armazene o SPEED/CMD em disco, pelo comando de montagem do EDTASM;
- 5 - Volte ao DOS;
- 6 - Dê LOAD SPEED/CMD;
- 7 - Dê BASIC, 32000, RUN "SPEED/BAS";
- 8 - No vídeo irá aparecer algo semelhante ao indicado na figura 1.

CONCLUSÕES

Foi mantida no programa a exibição da contagem do par HL para observar a ordem de grandeza e as velocidades encontradas. Se por algum acaso as contagens ficarem muito diferentes das apresentadas aqui é porque a frequência do clock do seu micro está diferente dos 2,5 MHz considerados. Se você quiser rodar esse programa no TRS-80 modelo III (ou compatíveis), onde a frequência do clock é da ordem de 2,0 MHz, então faça a modificação da linha 55 do SPEED/BAS para:

55 $T = A\% \cdot 18.24 : T = T \cdot 10 \uparrow (-6) : SP = 60 / T : PRINT USING "###.### RPM"; SP$

Mude também as linhas no programa SPEED/CMD como se segue:

100	CMD	EQU	0F0H
110	SEL	EQU	0F4H
200		OUT	(SEL), A
220		OUT	(CMD), A
250	L1	IN	A, (CMD)
280	L2	IN	A, (CMD)
320		IN	A, (CMD)
370		IN	A, (CMD)

E, por fim, acrescente a linha:

141 ADD A, 80H

Uma última observação. Esse programa foi desenvolvido para os sistemas operacionais DIGDOS (DGT-100) e NEWDOS (CP 500). Nos testes efetuados ele funcionou perfeitamente sob o sistema operacional DOS-500.

Boa sorte!

Listagem 1

```

5 REM *****
6 REM ESTE PROGRAMA NECESSITA DO PROGRAMA SPEED/CMD, BEM COMO
7 REM PRECISA QUE SE ISOLE A MEMORIA DO BASIC A PARTIR DE 32000
8 REM *****
10 CLS:DEFUSR=818000
20 INPUT "QUAL O DRIVE QUE QUER VERIFICAR A VELOCIDADE?":D%
25 IF D% = 0 OR D% = 1 THEN CLS:GOTO 20
30 DS% = 210%
35 FDR1 = 1TDS
40 A% = USR(DS%)
45 A%(1) = A%
50 PRINT A%(1),
55 T = A% * 15.8 : T = T * 10 (-6) : SP = 60 / T : PRINT USING "###.### RPM"; SP
56 FOR K = 0 TO 100 : NEXT K
57 NEXT
60 INPUT "QUER MEDIR OUTRA VEZ?":S%
70 IF LEFT$(S%, 1) = "N" THEN GOTO 20

```

Listagem 2

37EC	00100	CMD	EQU	37ECH
37E0	00110	SEL	EQU	37E0H
0060	00111	PAUSA	EQU	60H
0A7F	00112	CARHL	EQU	0A7FH
0000	00113	TIME	EQU	0000H
00D0	00114	RST	EQU	00D0H
0A9A	00115	XRFHL	EQU	0A9AH
000A	00115	RETDO	EQU	10
0000	00120	ORG		0000H
0000	00130	INIC10	CALL	CARHL
0003	7D		LD	A, L
0004	324280		LD	(DRVSEL), A
0007	010000		LD	BC, TIME
000A	CD6000		CALL	PAUSA
000D	F3		D1	
000E	210000		LD	HL, 0
0011	3A4280		LD	A, (DRVSEL)
0014	32E037		LD	(SEL), A
0017	3ED0		LD	A, RST
0019	32EC37		LD	(CMD), A
001C	060A		LD	B, RETDO
001E	10FE		DJNZ	L0
0020	3AEC37		LD	A, (CMD)
0023	CB4F		BIT	1, A
0025	20F9		JR	NZ, L1
0027	3AEC37		LD	A, (CMD)
002A	CB4F		BIT	1, A
002C	28F9		JR	Z, L2
002E	23		INC	HL
002F	3AEC37		LD	A, (CMD)
0032	CB4F		BIT	1, A
0034	20F8		JR	NZ, L3
0036	23		INC	HL
0037	3AEC37		LD	A, (CMD)
003A	CB4F		BIT	1, A
003C	28F8		JR	Z, L4
003E	FB		E1	
003F	C39A0A		JP	XRFHL
0042	00		DEFB	0
0040	00430	DRVSEL		
0040	00440		END	INIC10
00000		Erro(s)		

Márcio Hampshire de Araújo é formado em Engenharia Eletrônica pela UFRJ, possuindo conhecimento das linguagens BASIC, FORTRAN, Pascal e Assembler (8080 e Z80). Atualmente trabalha na Diretoria de Operações da CBTU - Companhia Brasileira de Trens Urbanos.

SYSOUT
SOFTWARE

O SOFTWARE
NACIONAL
DIFERENCIADO

MEMOPLAY - divirta-se aprendendo inglês tabuada e tudo o que quiser. Inédito! MSX K-7 (Cz\$ 150) APPLE/DOS (Cz\$ 290)

INGLÊS P/ MEMOPLAY - mais 300 palavras para o MSX (80), já incluídas para o APPLE.

DATILOGRAFIA - desafiante e extremamente eficaz! MSX K-7 (240) e APPLE/DOS (350)

SETA - agenda nome, endereço, telefone e data. Foge ao convencional. MSX K-7 (120)

POKER REAL - o computador joga, aposta, blefe, mas... não rouba. MSX K-7 (150)

AV. PAULISTA - aventura nacional vivida numa área nobre de S. Paulo. MSX K-7 (150)

*** ESPECIAIS ***

PLOT VAL - desenha curvas relativas ao comportamento de investimentos, dados empresariais, etc. APPLE/DOS (800)

SUPER MALA - imprime etiquetas de qualquer tamanho com qualquer dado do cadastro já formatado para pessoas, cargos e empresas. Disposição livre, repetição, constantes, 100 pron. de tratamento. APPLE CPM (900)

No seu revendedor ou pelo reembolso postal. RB CONSULTORIA - Rua Luiz Coelho, 306 - cj. 53 (01309) S. Paulo - SP - Fones: 256-1007 e 259-3149

DÊ PREFERÊNCIA AO SOFTWARE ORIGINAL

ESCOLHA E USE!

DUPLAS

TK 2000 Aplicativos

- Controle de Estoque/Mala Direta
 - Controle Bancário/Fluxo de Caixa
 - Contas a Pagar/Contas a Receber
 - Controle Bancário/Fluxo de Caixa
- Fita Cz\$ 140,00

MSX Aplicativos

- Minidata/Controle Bancário
- Fita Cz\$ 140,00

Lançamentos: Fita Cz\$ 180,00

- Controle de Estoque/Reserva de Consultas
- Fluxo de Caixa/Controle de Estoque
- MSCAD/MS Graph

CP 400 Aplicativos

- Orçamento Doméstico/Controle Bancário
 - Controle de Estoque/Controle Bancário
- Fita Cz\$ 140,00

APPLE Jogos

- Spare Change
- Karateka
- Droll
- Cavern Creature
- Knights of Desert
- Battle of Normandy
- Última II - Galactic Map
- Última II - Master
- Última II - Player
- 7 Cities of Gold
- Seafox
- Baseball
- Gennis
- The Eliminator
- Pânico
- Alien Typhoon
- Corrida

SISTEMAS:

- Sistema Imobiliário - TRS80/CP500
- Sistema de Cobrança e Faturamento (PC-XT) Cz\$ 30.000,00
- Banco de Dados (APPLE) Cz\$ 5.000,00

- Zaxxon
- Conan
- Sky Fox "64K"
- Ghostbusters "J"
- Floppy
- Transilvânia
- Spy/Spy
- Buck Rogers
- Castle Wolfenstein II
- Donkey Kong
- Winter Games
- Pick a Dilly Pair
- Summers Games
- Pairs
- Sound
- Alpha

- Pitfall II
- Buzzard Bat
- Hero
- Othello
- Gammon
- Zenith
- Choplifter
- High Orbit
- Night Mission
- MS Pac Man
- Moon Patrol
- Bug Attack
- Space Quarks
- Cannonball Blitz
- Invasores
- Gold Rush

- Lunar Leapers
 - Frogger
 - Lunar Data
 - Sargon II
 - Reversal
 - Poker
 - Tetrad
 - Gobbler I, II e III
 - Firebird
 - Xadrez
 - Crossfire
 - Raster Blaster
 - Gorgon
 - Night Crawler
 - Sabotagem
 - Norad
- Disco Cz\$ 300,00

CP500 Aplicativos

- Contas a Pagar/Contas a Receber
 - Controle de Estoque/Fluxo de Caixa
 - Mala Direta/Controle Bancário
 - Orçamento Doméstico/Controle Bancário
- Disco Cz\$ 600,00

TK90X Aplicativos

- Controle Bancário/Fluxo de Caixa
 - Contas a Pagar/Contas a Receber
 - Controle de Estoque/Orçamento Doméstico
 - Administração de Bibliotecas/Fitoteca
 - Reserva de Consultas/Cadastro de Clientes
- Fita Cz\$ 140,00

SINCLAIR Aplicativos

- Contas a Pagar/Receber
 - Fluxo de Caixa/Controle de Estoque
 - Fluxo de Caixa/Controle de Estoque
 - Mala Direta/Cadastro de Clientes
 - Agenda Telefônica/Fitoteca
 - Contabilidade Doméstica/Orçamento Doméstico
 - Administração de Bibliotecas/Processador de Texto
- Fita Cz\$ 140,00

MC 1000

- Controle Bancário/Orçamento Doméstico
 - Controle Bancário/Fluxo de Caixa
- Fita Cz\$ 140,00

TK2000 Jogos

- Karateca
 - Moon Patrol
 - Montezuma Revenge
 - Reatguard
 - Miss Pacha
 - Buzzard Bart
 - Alien Typhoon
 - Hero
 - Star Blaster
 - Xadrez
- Fita Cz\$ 140,00

CP400 Jogos

- Pegasus
 - Karatê
 - Cyrus (xadrez)
 - Marble Maze
 - Shock Tropper
 - Gran Prix
 - Racer
 - Gold Runner
 - Dragon Fire
 - Fangam
 - Eletron
 - Cristal
 - The Lair
 - Juno II
 - Croaker
- Fita Cz\$ 140,00

TK90X Jogos

- Espião/Mergulhador
 - Corrida de Moto/let Pac
 - SKI na Neve/Editor de Texto
 - Construa seu Chip/Figuras Tridimensionais
 - Comando/The Way of the Tiger
 - Kung Fu/Green Bert
 - Sai Combat/Transformers
 - Soul Robot/Gladiator
 - Goonies/Xadrez
- Fita Cz\$ 140,00

REVENDEDORES

- Mesbla — Loja de Departamentos (em todo Brasil)
- Léo Foto Informática
- BTC de Niterói
- Mappin
- Compumix no Rio Info Shopping
- Hermes Macedo
- Brenno Rossi
- Bruno Blois
- Magnodata
- Memória Som e Vídeo

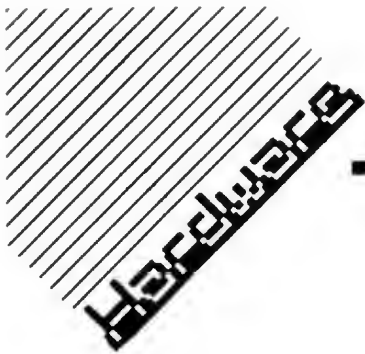
MICROIDÉIA

Software de Qualidade

"Enviar cheque nominal à MICROIDÉIA LTDA.,
Caixa Postal 6151 CEP 20022 — Rio de Janeiro"

Software Profissional, Comercial
e Doméstico (Manuais em Português)

Departamento de Apoio ao Usuário
(021) 233-3617



Venha conosco conhecer as características e recursos, a nível de software e hardware, oferecidos pelo TK3000 IIe, o mais novo membro da família Apple no Brasil e saiba o que ele traz de novidade em relação aos Apples nacionais.

TK3000 IIe

Quem teve a oportunidade de visitar a VI Feira Internacional de Informática, certamente, ficou curioso para conhecer melhor o Apple compatível da Microdigital, pois o primeiro, o TK2000, não era lá "muito compatível".

Entretanto, agora nos parece que a Microdigital resolveu nos presentear com um verdadeiro compatível do Apple IIe "Enhanced", procurando atingir uma faixa de mercado diferente da que tinha até o momento, já que com seus outros equipamentos a Empresa atingia maciçamente a faixa dos hobbistas, os quais não necessitavam gastar muito para ter um micro e poder utilizá-lo sem periféricos mais sofisticados — na maioria das vezes, apenas um cassete e um joystick.

Com o TK3000 IIe, além dos hobbistas mais exigentes, a Microdigital deverá atingir as faixas mais profissionais, pois o equipamento é sofisticado e seu preço, quase o dobro de um compatível com o Apple II+, irá desencorajar os que quiserem utilizá-lo apenas como vídeo-game. Como para algumas empresas e profissionais que necessitam de um micro o preço de um IBM-PC é proibitivo, o TK3000 IIe poderá ser uma boa opção, pois além de fazer o que um Apple II+ pode fazer, ele é mais rápido e dispõe de alguns softwares exclusivos.

Um destes softwares é o Totalworks, versão nacional do Appleworks. O Totalworks é um software integrado que possui um processador de textos, uma planilha eletrônica e um gerenciador de banco de dados. Outro software específico para este novo micro é o Supercalc 3a, que é uma planilha sofisticada, que inclui capacidade gráfica e, segundo a Microdigital, permite transferir dados para micros que rodem com o MS-DOS.

A seguir, vamos examinar algumas características deste micro, descrevendo os pontos mais importantes.

MICROPROCESSADORES

O TK3000 IIe possui dois microprocessadores, um 65C02 (versão CMOS do 6502) e um Z80. O 65C02 funciona como unidade de processamento principal, com clock, de 1 MHz, e é mais potente que o antigo 6502, pois possui 66 instruções e 15 modos de endereçamento.

Uma das maiores vantagens dos chips com tecnologia CMOS (*Complementary Metal-Oxide Semiconductor*) reside no fato deles necessitarem de muito menos energia que os chips convencionais e, por conseguinte, esquentarem bem menos. O Z80 é utilizado exclusivamente pelo teclado.



O TK3000 IIe.

MEMÓRIA

O TK3000 IIe tem 16 Kb de memória ROM e 64 Kb de RAM. A memória RAM pode ser expandida até 1 Mb com a utilização da placa TK Works.

VÍDEO

O micro possui cinco modos de display, que são:

- Texto com 40 colunas e 24 linhas;
- Texto com 80 colunas e 24 linhas(*);
- Gráfico com 40 x 48 elementos e 16 cores;
- Gráfico com 280 x 192 elementos e 6 cores;
- Gráfico com 560 x 192 elementos e 16 cores(*).

Os modos de display assinalados com asterisco (*) necessitam de uso da placa TK Works.

TECLADO

O teclado é um dos pontos mais fortes do micro, podendo ser destacadas as seguintes características:

- 77 teclas, tipo QWERTY, bufferizado e com teclado numérico separado;
- Controlado por um microprocessador exclusivo, o Z80;
- Repetição automática de teclas;
- Teclas reprogramáveis pelo usuário, podendo se gravar uma determinada configuração em disco;
- Caracteres maiúsculos e minúsculos, com acentuação em português;
- Cold e Warm Reset via teclado, sem a necessidade de se ter que ligar e desligar o micro;
- Controle do cursor com teclas de seta à direita, seta à esquerda, seta para cima e seta para baixo;
- Programação pré-definida do teclado com opções para uso em BASIC e outros sistemas operacionais;

- Indicação visual dos modos de operação (Caps Lock, Accent, Prog, Mode e Power).

O teclado do micro é tão potente que a Microdigital montou um programa específico para facilitar o seu aprendizado, de forma a tornar o usuário capaz de utilizá-lo com toda a sua potencialidade. Entretanto, mesmo sendo um ponto forte do equipamento, o teclado pode apresentar alguns inconvenientes: alguns softwares feitos para o Apple II+ podem não rodar corretamente devido à existência do Z80, e à ausência da tecla < RETURN > no teclado numérico pode dificultar um pouco a digitação numérica.

BASIC E SISTEMA OPERACIONAL EM DISCO

O BASIC do TK3000 IIe é idêntico ao dos Apples, e, por este motivo, não é dos melhores. Entretanto isto não é um grande problema, pois se precisarmos de uma linguagem mais poderosa ou um BASIC mais arrumado, poderemos utilizar o CP/M ou o UCSD Pascal, já que o micro permite a utilização de ambos.

O TKDOS 3.3, que é a versão da Microdigital para o DOS 3.3 do Apple, apresenta algumas inovações em relação ao original. Entre elas destacamos a criação de um novo comando, o "-" (DASH) e algumas alterações no CATALOG. A função do comando "-" é executar qualquer programa, isto é, ele substitui os comandos RUN, BRUN e EXEC. Assim, se desejarmos rodar o programa PROG feito em BASIC, poderemos dar tanto RUN PROG ou -PROG que o resultado será o mesmo.

O novo comando CATALOG permite que, opcionalmente, se obtenha somente os arquivos de um determinado tipo ou daqueles que comecem com uma determinada letra. Assim, se dermos o comando CATALOGAP, serão fornecidos somente os arquivos do tipo A (BASIC) e que comecem pela letra P. A outra modificação deste comando é que ele fornece o número de setores livres do disquete.

O disquete do TKDOS 3.3 vem com os seguintes programas:

- TKFID — utilitário para uso geral em disco. Serve para copiar arquivos, deletar arquivos, proteger ou desproteger arquivos e verificar arquivos;
- CHAIN — utilitário que permite o encaideamento de programas sem a perda de variáveis em memória;
- Cria Texto — utilitário para criar arquivos-textos sequenciais;

• Lê Texto – utilitário para ler os arquivos gerados pelo Cria Texto;

• RAM Cópia – utilitário para copiar disquetes. Este utilitário difere um pouco do programa Cópia normalmente encontrado no DOS 3.3, pois permite que também sejam copiados disquetes de CP/M, UCSD Pascal e PRODOS;

• Lista Telefônica – utilitário que permite montar uma lista telefônica;

• TKSPEEDOS – utilitário para aumentar a velocidade do DOS em, segundo o manual, até 40 vezes;

• TKPROG – utilitário que permite a leitura ou gravação da programação do teclado;

• Xadrez e Invasores – jogos.

As ausências sentidas foram os seguintes programas, que aparecem no disco do Apple II+ original:

• Boot 13 – carrega disquetes de 13 setores no sistema de 16 setores;

• Muffin – converte disquetes de 13 setores para 16 setores;

• Master Create – cria um disquete com DOS realocável;

• Renumbr – renombra as linhas dos programas em BASIC.

POR DENTRO DO TK3000 IIe

O TK3000 IIe possui sete slots de expansão e um auxiliar para expansão de memória



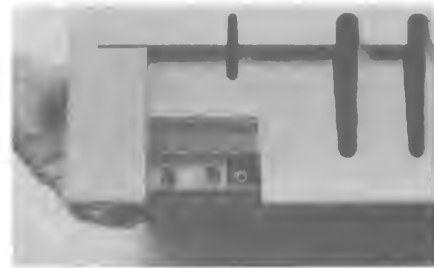
Detalhe do teclado do TK3000 IIe, notando-se o teclado numérico reduzido e acima dele os indicadores luminosos de estado.

até 1 Mb e 80 colunas. Ele também possui saídas para monitor de vídeo composto, modulador RF para televisores que operam no sistema PAL-M, som por alto-falante com volume selecionável, cassete, teclado numérico remoto, paddle e joystick.

INTERFACES

A Microdigital fornece as seguintes interfaces:

• TK Works de 64 Kb, 256 Kb, 512 Kb e sobre-placa TK Works + 512 Kb com a qual se pode chegar a 1 Mb. Com a utilização desta placa, o usuário poderá emular discos para DOS, CP/M e PRODOS; utilizar as 80 colunas com seleção automática por software; alta



Saídas para televisor, monitor de vídeo e gravador cassete do TK3000 IIe.

resolução dupla (560 x 192 pontos) e 16 cores;

• Super Parallel Card – interface para impressora paralela. Esta interface permite operação transparente em português. Incorpora interface gráfica e possui um buffer de 16 Kb, funcionando sob os sistemas operacionais DOS, CP/M e PRODOS;

• Disk Interface Card – permite a ligação de duas unidades de disco de 5 1/4". Análise feita por Antonio Carlos S. Guimarães.

Antonio C. Salgado Guimarães é formado em engenharia mecânica pela Universidade Santa Ursula, no Rio de Janeiro, e trabalha atualmente como Programador no LNCC/CNPq.

A família Apple II

A partir do lançamento dos compatíveis nacionais do Apple IIe (TK3000 IIe e Spectrum ed), muitos usuários acostumados com o tradicional e histórico Apple II Plus têm se perguntado que vantagens adicionais esta configuração lhes traria. Na realidade, os novos modelos lançados pela Apple Computer em sua família II visaram introduzir recursos e facilidades que seu primeiro micro, lançado em fins da década de 70, não apresentava.

Quando surgiram, o Apple II, e posteriormente o mais evoluído Apple II Plus,

eram voltados para uso de uns poucos hobbyistas e engenheiros, e apresentavam certas limitações até primárias – a ausência de letras minúsculas, por exemplo – que a Apple achou por bem consertar quando os micros passaram a interessar a usuários mais exigentes.

Em 1983, a Apple lançou o modelo IIe ("e", de enhanced), que trazia suas implementações mais importantes no teclado de 63 teclas com auto-repeat, set de teclas de cursor (setas) isolado e caracteres maiúsculos e minúsculos. Além disto, o equipa-

mento vinha com 64 Kb de RAM (o tempo dos 48 Kb e custos com placas de expansão do II Plus acabou lá em 83, vejam só!) e 16 Kb de ROM.

Um novo modelo viria em 1984, o Apple IIc, desta vez utilizando o processador 65C02, que trazia em relação ao 6502 instruções adicionais que permitiam software mais rápido e eficiente (agora já temos o IIe também equipado com este chip, que dada sua larga escala de integração permitiu diminuir o número de componentes utilizados na máquina. O IIc trouxe uma mudança – posteriormente seguida pela Apple no Macintosh – na estratégia de tecnologia "aberta", aonde o usuário ia adicionando placas até atingir sua configuração ideal. Consta que tal decisão foi tomada por Steven Jobs, justamente por acreditar que o usuário não-iniciado desejava um produto já acabado, que não exija dele ficar remexendo em slots ou abrindo gabinetes.

A Apple passou por mudanças; lançou o Macintosh; perdeu seu mentor Steven Jobs e reformulou-se em busca de novos mercados, notadamente o carente segmento educacional. Exatamente há dois meses, a empresa californiana arunciou seu mais recente micro da linhagem II, o Apple II GS (Graphic/Sound), pelo preço de US\$ 900. Este incorpora algumas inovações em termos de recursos (como o uso de mouse e o ambiente user-friendly, herdados do Macintosh) e design, sendo todavia compatível com a maior parte dos programas e periféricos do Apple II Plus.

Apesar de todos os modelos e evoluções da família Apple II, a empresa sempre buscou manter o máximo de compatibilidade de software, cuja grande oferta, afinal, foi o ponto decisivo no sucesso de todos os integrantes desta família, que mesmo com idade avançada ainda se mantém em alta no mercado, tendo desempenhado um papel fundamental na história dos microcomputadores pessoais.

Características standard

UCP	II + 6502	II e 6502	II c 65C02
RAM (Kbytes)	48 Kb	64 Kb	128 Kb
ROM (Kbytes)	16 Kb (1)	16 Kb (2)	16 Kb (3)
Teclado	53 teclas	63 teclas	63 teclas
Vídeo	Texto	40 x 24	40 x 24 80 x 24
	Gráfico (máximo)	280x192 (6 cores)	280x192 (6 cores) 560x192 (16 cores)
Slots	8	7 + 1 para placa de 80 colunas	0 (4)
Sistemas Operacionais	DOS 3.3 PRODOS UCSD Pascal CP/M (5)	DOS 3.3 PRODOS UCSD Pascal CP/M (5)	DOS 3.3 PRODOS

(1) Inclui BASIC e monitor Assembler

(2) Inclui BASIC e monitor Assembler

(3) Inclui BASIC, monitor Assembler e software para controle de mouse

(4) Possui saídas para modem ou Joystick, modem, monitor RGB, monitor monocromático, segundo drive e impressora serial.

(5) Com utilização de placa CP/M

Genius

Luiz Alberto Rodrigues

Este jogo é uma adaptação do programa de mesmo nome, de José Eduardo R. da Costa, publicado em MS nº 27. Ele foi desenvolvido em um Expert e utiliza algumas rotinas usadas no programa original, fazendo a simulação do Genius para os micros MSX.

Neste jogo são desenhados no vídeo quatro círculos de cores diferentes que piscarão em seqüência aleatória, cabendo ao jogador repetir a seqüência na ordem das piscadas. No início, o jogador terá de repetir uma seqüência, depois duas, três etc. Para refazê-la, o jogador deverá pressionar as teclas do bloco de movimentação do cursor (as que têm setas), correspondentes à posição do círculo no vídeo.

O jogo tem os níveis de dificuldades de 1 (o mais difícil) ao 9 (o mais fácil), sendo que quanto mais fácil, mais tempo o jogador tem para escolher a tecla desejada. Nos níveis de 1 a 3, a seqüência muda a cada jogada, além do tempo ser mais reduzido.

Se o jogador pressionar alguma tecla fora da ordem, haverá uma repetição de toda a seqüência até o momento do erro.

O PROGRAMA

O programa foi escrito totalmente em BASIC MSX e tem a seguinte estrutura:

- Linha 1130 a 1260 — rotina de controle da seqüência dos círculos;
- Linha 1270 a 1390 — rotina de controle da leitura do teclado;
- Linha 1400 a 1430 — rotina que controla o desenho dos círculos no vídeo;
- Linha 1440 a 1480 — rotina que desenha os círculos;
- Linha 1490 a 1540 — rotina que desenha as setas e o nome do programa;
- Linha 1550 a 1640 — instruções pa-

```

100 REM *****
200 REM * G E N I U S *
300 REM * W E N I U S *
400 REM * LU:Z 01/86 *
500 REM *
600 REM * MICROSYSTEMAS *
700 REM *
800 REM *****
1000 COLOR 13,1:KEY OFF:SCREEN 3,,0
1010 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1020 PRESET (35,35):PRINT #1,"GENIUS"
1030 PRESET (50,115):PRINT #1,"M O V"
1040 FOR T=1 TO 1500:NEXT T
1050 COLOR 15,1:SCREEN 0
1060 GOSUB 1570
1070 DIM J(20)
1080 FOR C=1 TO 20
1090 J(C)=INT(RND(-TIME)*4)+1
1100 NEXT C
1110 SCREEN 2
1120 GOSUB 1400:GOSUB 1500
1130 REM
1140 A=0
1150 A=A+1
1160 A=A+1
1170 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1180 IF A>20 THEN 1750
1185 LINE (87,182)-(171,170),1,BF:PRESET
1190 LINE (87,182)-(171,170),1,BF:PRESET
1195 LINE (87,182)-(171,170),1,BF:PRESET
1200 LINE (87,182)-(171,170),1,BF:PRESET
1205 LINE (87,182)-(171,170),1,BF:PRESET
1210 IF A=0 THEN 1270
1220 IF A=1 THEN 1270
1230 FOR T=1 TO 300:NEXT T
1240 S=J(R)
1250 GOSUB 1450
1260 GOTO 1700
1270 REM
1280 R=1
1285 LINE (179,132)-(179,170),1,BF:PRESET
1290 LINE (179,132)-(179,170),1,BF:PRESET
1295 LINE (179,132)-(179,170),1,BF:PRESET
1300 G=INKEY$
1310 IF G="" THEN 1320 ELSE IF ASC(G)>
27 AND ASC(G)<32 THEN W=799
1320 NEXT W
1330 IF W=0 THEN 1670
1340 S=ASC(G)-27
1350 GOSUB 1450
1360 IF S=J(R) THEN 1670
1370 R=R+1
1380 IF R=4 THEN 1270
1390 GOTO 1160
1400 REM
1410 FOR S=1 TO 4
1420 GOSUB 1450
1430 FOR T=1 TO 200:NEXT T:NEXT S
1440 RETURN
1450 IF S=1 THEN PLAY "D5E":CIRCLE (191,
96),10,1:PAINT (191,96),1:CIRCLE (171,96
),10,1:PAINT (171,96),10
1460 IF S=2 THEN PLAY "D4F":CIRCLE (64,9
6),10,1:PAINT (64,96),1:CIRCLE (64,96),1
0,2:PAINT (64,96),2
1470 IF S=3 THEN PLAY "D3G":CIRCLE (128,
32),10,1:PAINT (128,32),1:CIRCLE (128,32
),10,2:PAINT (128,32),8
1480 IF S=4 THEN PLAY "D6D":CIRCLE (128,
159),10,1:PAINT (128,159),1:CIRCLE (128,
159),10,4:PAINT (128,159),4
1490 RETURN
1500 REM
1510 PRESET (65,0):PRINT #1,"G E N I
U S"
1520 DRAW "PM128,57C14ND40NGS4F5"
1530 DRAW "BMB9,96NR40NF5NE5"
1540 DRAW "DM167,96NL40NH5NG5"
1550 DRAW "DM128,135NU40NESNH5"
1560 RETURN
1570 REM
1580 LOCATE 14,0:PRINT "G E N I U S":PR
INT TAB(14) " "
1590 LOCATE 18,5:PRINT "Neste jogo voc
deve tentar repetir a seqüência de cor
s que sera gerada pelo computador."
1600 LOCATE 10,9:PRINT "Primeiro observe
a cor que piscara, depois repita coif
orme a se-
qüência. Use as setas no trc
lado para as suas opcoes."
1610 LOCATE 10,14:PRINT "Para ganhar voc
e devera repe-
tir a seqüência de 20 cor
s, e mostrar que e 'fera'."
1620 LOCATE 5,21:PRINT "ESCOLHA O NIVEL
DE DIFICULDADE DE 1 (difícil) a
TE 9 (fácil)"
1630 N=VAL(INKEY$)
1640 IF N=0 THEN 1630
1650 IF N<1 OR N>9 THEN 1620
1660 RETURN
1670 REM
1680 PRESET (85,115):PRINT #1,"VOCE PERD
EU":FOR T=1 TO 300:NEXT T
1690 FOR Z=1 TO A
1700 S=J(Z)
1710 FOR T=1 TO 200:NEXT T
1720 GOSUB 1450
1730 NEXT Z
1740 GOTO 1780
1750 REM
1760 PLAY "M300R64511T2550ZCCDFFGG0260
FFD"
1770 PRESET (49,115):PRINT #1,"MUITO BEM
, CONSEGUIU"
1780 FOR T=1 TO 2500:NEXT T
1790 CLEAR
1800 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1010 GOTO 1050

```

Genius

- ra o jogo e rotina para a escolha do nível de dificuldade;
- Linha 1650 a 1720 — rotina de derrota;
- Linha 1730 a 1790 — rotina de vitória.

DICAS

- Para modificar o número de vezes que tem que se repetir a seqüência,

- deve-se alterar as linhas 1070, 1080 e 1180.
- Na linha 1220 está a instrução para alterar a ordem da seqüência nos níveis 1, 2 ou 3.

Luiz Alberto Rodrigues cursa atualmente o sexto período do curso de Ciências — habilitação em Matemática —, no Centro Unificado de Brasília — CEUB.



**ENGESOFT
UNINDO VOCÊ À MÁQUINA.**

PROGRAMAS PARA PC-XT, AT e COMPATÍVEIS

APLICATIVOS PROFISSIONAIS DA LINHA MASTER

Orçamento e Cronograma de Obras, Controle de Obra, Controle Financeiro, (contas a pagar/receber), estoque, contabilidade, folha de pagamento, custo industrial, controle de produção industrial, mala direta, médico, contas corrente, dentista (controle de consultório).

Estes programas também estão disponíveis para equipamentos: APPLE, S. 700/ITAUTEC JR., CP-500, M-80, MICROS CP/M drives 8", e compatíveis.



ENGESOFT TECNOLOGIA NA INFORMÁTICA LTDA.
04501 - Av. República do Líbano, 2.073 - Tel.: (011) 549-9788
Caixa Postal 42055 - São Paulo - SP

COMPATIBILIDADE ELGIN A 160 E 220 CPS.



A Amélia e a Lady II formam a dupla de impressoras matriciais compatíveis com os micros da linha IBM-PC*, Apple* e outros disponíveis no mercado nacional.

Idealizadas para operar 24 horas por dia, as novas impressoras são as únicas fabricadas no Brasil que dispõem do conjunto de caracteres dos computadores IBM-PC*, composto de 255 símbolos.

Em ambas, dois conjuntos de comandos distintos são programáveis: um para os micros compatíveis com a linha IBM-PC* e outro para os demais, segundo as normas ANSI.

Tanto a Amélia como a Lady II tem as mais incríveis e variadas formas de caracteres. Tipos alongados ou comprimidos, enfatizados, sobre ou subscritos,

negritos ou sublinhados podem ser impressos simultaneamente em um mesmo texto e até em uma mesma linha.

O alimentador de papel (SF-12) é um dispositivo opcional da Amélia PC e exclusivo da Elgin que assegura a impressão automática de folhas soltas em lotes de até 300 vias originais.

Estas são somente algumas das vantagens das novas impressoras Elgin. E você pode contar com um esquema de assistência técnica rápido e eficiente e com a garantia do nome Elgin.

Visite uma loja especializada e peça uma demonstração. Além da excelente performance e das múltiplas funções, você vai ter outro motivo para escolher as impressoras Elgin: o preço.

Amélia PC - 220 cps

Matriz 9 x 7 / 5 - 6 - 7,5 - 10 - 12 - 15 e 20 cpi / Matriz 18 x 40 (Qualidade Carta) a 45 cps em 10 cpi / 3 - 4 - 6 - 8 e 12 lpi / 132 colunas / 9 conjuntos de 255 caracteres / Função gráfica com 72 x 60 e 72 x 120 dpi / Conjunto de comandos conforme normas IBM-PC* e ANSI, incluindo comando para processamento de texto. / Alimentador automático de papel (opcional).

ELGIN

ELETRONICA

Lady II - 160 cps

Matriz 9 x 7 / 5 - 6,25 - 8,3 - 10* - 10 - 12,5 - 16,7 e 20 cpi / 3 - 4 - 6 - 8 e 12 lpi / 132 colunas / 9 conjuntos de 255 caracteres / Função gráfica com 64 x 50 e 64 x 100 dpi / Conjunto de comandos conforme normas IBM-PC* e ANSI.

* Marcas registradas da International Business Corporation e da Apple Computer, Inc.



Tiro ao alvo

Antonio Lopes Filho

Neste jogo, você controla um canhão que pode ser deslocado horizontalmente nos dois sentidos, e com o qual você deve alvejar uma linha de alvos móveis. A bala se desloca na vertical sobre o canhão que fica parado durante o movimento desta. Qualquer tecla inicia o jogo, sendo que as de número 5 e 8 deslocam o canhão e 0 dispara.

A cada rodada, você deve eliminar todos os alvos antes do contador de tempo chegar a zero. Cada tiro é computado imediatamente no placar de pontos (inclusive tiro errado, que vale -1) e os alvos têm os seguintes valores: * = 1, \$ = 2 e & = 3. Uma vez eliminados os alvos, os pontos são adicionados com

16514	17	00	0F	00	00	00	00	38	16658	41	7E	FE	0A	C2	BE	40	C9	1056	Listagem 1
16522	00	00	0E	00	C3	AB	41	00	16666	2A	0C	40	11	85	00	19	16	315	
16530	00	00	00	CD	32	41	CD	1A	16674	1F	7E	23	5E	2B	73	23	15	500	
16538	41	3E	00	89	20	22	08	FE	16682	20	F8	77	C9	00	00	00	00	600	
16546	FE	3B	CC	62	41	FE	2F	CC	1185	16690	11	00	01	3E	1B	3D	20	FD	450
16554	7A	41	FE	3E	20	DE	0E	04	775	16698	1B	7A	83	20	F6	C9	00	00	807
16562	2A	0C	40	11	CF	01	19	ED	605	16706	2A	0C	40	11	A6	00	19	ED	563
16570	5B	04	40	19	36	1B	18	CC	621	16714	5B	04	40	19	16	03	7E	C5	660
16578	0D	2B	05	CD	42	41	18	C4	614	16722	01	63	00	E5	09	5E	E1	73	772
16586	2A	0C	40	11	A6	00	19	ED	563	16730	09	15	20	F7	77	C1	C9	00	822
16594	5B	04	40	19	36	00	11	DF	606	16738	3A	84	40	FE	1F	C8	CD	92	1098
16602	FF	19	3A	83	40	F5	7E	36	958	16746	41	23	36	26	3C	32	84	40	498
16610	08	F5	CD	32	41	F1	36	00	996	16754	C9	00	00	00	00	00	00	00	201
16618	21	06	40	FE	0C	20	06	F1	776	16762	3A	84	40	FE	01	C8	F8	CD	1162
16626	C6	03	34	1B	19	FE	0D	20	601	16770	92	41	2B	2B	36	26	D6	02	605
16634	06	F1	C6	02	34	1B	0F	FE	792	16778	32	84	40	C9	00	00	00	00	447
16642	17	20	05	F1	3C	34	1B	06	443	16786	2A	0C	40	11	32	02	19	ED	449
16650	F1	FE	00	20	01	3D	C3	CD	997	16794	5B	04	40	19	36	00	C9	00	567

certo peso (K), a contagem é acumulada e inicia-se uma nova rodada com os pontos zerados e o tempo atualizado.

A dificuldade é aumentada intercalando-se a variação da velocidade com a redução do tempo da rodada, o que implica, por sua vez, no aumento do peso dos pontos na contagem acumulada. O jogo termina quando o tempo se esgota antes de você ter eliminado toda a linha de alvos, sendo a maior contagem acumulada preservada na tela como recorde, enquanto o programa estiver rodando.

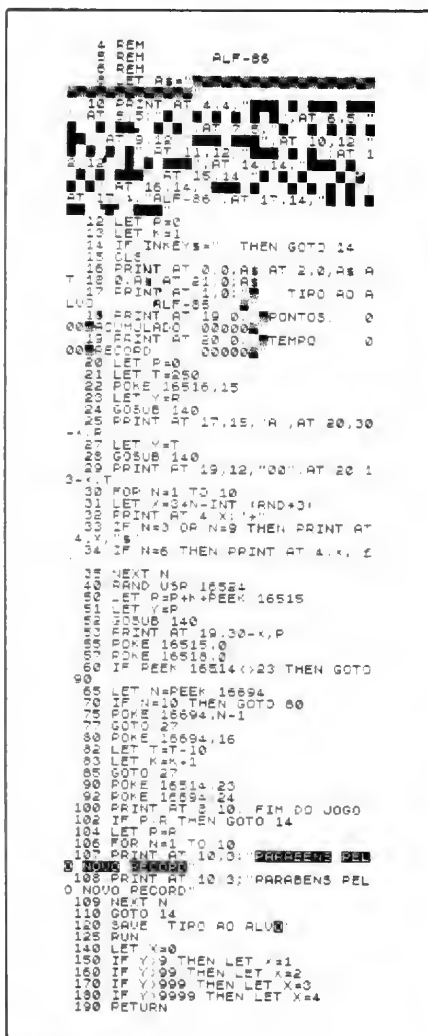
Para variar o jogo, a bala pode ser eliminada, neste caso o alvo é atingido imediatamente após o disparo, para isto, tecele POKE 16561,1 e POKE 16575,0; para voltar ao original, tecele POKE 16561,4 e POKE 16575,27. A velocidade é definida no endereço 16694 e o tempo de rodada na linha 21 do programa em BASIC. O cálculo dos pontos acumulados (P) é feito na linha 50 do programa em BASIC, sendo que o endereço 16515 contém os pontos computados na rodada.

DIGITAÇÃO

Crie inicialmente duas linhas REM, sendo a primeira com exatamente 288 caracteres e a segunda com 72 caracteres. Em seguida, entre com os códigos em hexadecimal das listagens 1 e 2, atenção para o início de cada bloco.

16808	2A	0C	40	11	A2	02	19	3E	386
16816	1C	BE	20	12	36	25	2B	BE	592
16824	20	0C	36	25	2B	BE	20	06	406
16832	36	25	32	82	40	C9	35	C3	784
16840	93	40	00	00	00	32	83	40	456
16848	E5	2A	0C	40	11	80	02	19	519
16856	36	1C	FE	0A	FA	E3	41	36	942
16864	1D	D6	0A	23	C6	1C	77	E1	858
16872	C3	13	41	00					279

Listagem 2



Tiro ao alvo

Após salvar os blocos em Asembler, entre com a listagem em BASIC, gravando em seguida todo o conjunto com GOTO 200.

Antonio Lopes Filho é formado em engenharia eletrônica pelo ITA e mestre em eletrônica e telecomunicações pelo INPE de São José dos Campos - SP, onde atualmente trabalha em desenvolvimento. Ele é usuário de um TK82C e HB-8000.

Aqui, o que há de melhor!

COMPONENTES ELETRÔNICOS

Capacitores, Circuitos Integrados, Conectores, Dip Switch, Diodos, Display, Jumpers, Knobs, Leds, Memórias, Micro, Potenciômetro, Resistores, Soquetes, Ribbon Cable, Reguladores de Tensão, Transistores, Triacs, Trimpots, Hellermann, Fios Especiais.

ESPECIALISTAS EM:

CONECTORES

— Deltaflex, AMP, Burdy, Celis, SMK, EMPG, ITT, 3M

TERMINAIS

— Ampliversal, Intelli, Hollingsworth, Crimper).



MIG

ELETRÔNICA LTDA.

Av. São Pedro, 1321

Fones (0512) 43-1017, 43-8509 e 43-6474

Telex (051) 2102
Porto Alegre — RS

O TRS-Color possui uma grande capacidade gráfica, mas a maioria dos seus recursos está ao alcance de poucos usuários. Explore melhor o potencial do seu micro, aprendendo uma técnica para...

Manipulação de gráficos

— Luis Alfaro Gamboa —

O TRS-80 Color Computer é conhecido pela grande versatilidade de recursos que possui, principalmente seu potencial de recursos gráficos. Entretanto, os mais eficientes deles estão ao alcance de poucos usuários devido ao fato de empregarem rotinas complexas em linguagem de máquina. Estes recursos, utilizados pelos programadores profissionais, permitem a elaboração de programas extremamente rápidos, tais como jogos, editores gráficos etc.

Neste artigo, descreveremos uma técnica que permite desenhar, pintar em cores artificiais e animar figuras com grande velocidade, utilizando apenas uma página gráfica. Tudo isto no PMODE 4, o modo de maior resolução disponível.

O método clássico empregado para definir figuras é a utilização do comando DRAW e, posteriormente, ler, armazenar estas numa matriz determinada e colocá-las na tela, com o auxílio dos comandos GET e PUT. Aqui mostraremos um método de desenhar e pintar que elimina os inconvenientes do método clássico (baixa velocidade e necessidade de várias telas, entre outros), através do carregamento de matrizes com dados gráficos, que podem ser usados com a instrução PUT. Estes dados serão formatados, considerando-se que no PMODE 4 cada byte contém oito pixels (elementos de imagem) na horizontal. Temos, portanto, 32 bytes numa linha completa e 6144 bytes para as 192 linhas da tela inteira. Como um byte contém 8 bits, cada pixel necessitará de 1 bit para ser armazenado.

DESCRIÇÃO

Os pixels são armazenados de forma comprimida na matriz, correspondendo ao pixel do canto superior esquerdo, o bit mais significativo. Na notação binária, o 1 corresponderá aos pontos acesos e o 0, aos apagados. Vejamos isto no exemplo da figura 1 que monta o desenho da letra M. Observe, ainda, nesta figura, a necessidade de completar com zeros o último byte para totalizar 8 bits.

Os dados gráficos (bytes) deverão estar em hexadecimal e para isto lembraremos, brevemente, o procedimento necessário em duas etapas:

1 — Conversão Binária/Decimal. É muito simples e consiste em multiplicar cada algarismo pelo fator 2^n , sendo n um número entre 0 e 7 que depende da posição ocupada pelo algarismo dentro do byte, considerando-se o sentido direita-esquerda.

Em nosso exemplo temos:

$$\begin{aligned} 1^\circ \text{ byte: } 10001110 &\rightarrow 2^7 + 0 + 0 + 0 + 0 + 8 + 4 + 2 + 0 = 142 \\ 2^\circ \text{ byte: } 11101011 &\rightarrow 128 + 64 + 32 + 0 + 8 + 0 + 2 + 1 = 235 \\ 3^\circ \text{ byte: } 00010000 &\rightarrow 0 + 0 + 0 + 16 + 0 + 0 + 0 + 0 = 16 \end{aligned}$$

2 — Conversão Decimal/Hexadecimal. Consiste em observar a correspondência entre as bases dos dois sistemas (10 e 16, respectivamente) como é mostrado abaixo:

DECIMAL: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 - 10,11,12,13,14,15,16,17,....
HEXADEC: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 A, B, C, D, E, F - 10,11,....

Em nosso exemplo temos:

$$\begin{aligned} 1^\circ \text{ byte: } 142 &\rightarrow 142/16 = 8 + 14/16 \rightarrow \text{BF} \\ 2^\circ \text{ byte: } 235 &\rightarrow 235/16 = 14 + 11/16 \rightarrow \text{EB} \\ 3^\circ \text{ byte: } 16 &\rightarrow 16/16 = 1 + 0/16 \rightarrow 10 \end{aligned}$$

Podemos obter diretamente o valor hexadecimal de um número N; usando o comando HEX da forma: PRINT HEX\$(N), com N variando entre 0 e 65535.

Os dados gráficos, em hexadecimal, devem ser dimensionados numa matriz, lembrando que no ECB (Extended Color BASIC) cada elemento tem 5 bytes. Desta forma, o número de pixels do desenho, dividido por oito, nos dará a quantidade de bytes que, dividida por cinco, resultará no número de elementos que conterá a matriz do desenho. Haverá necessidade de aproximar este valor para o inteiro imediatamente superior quando o resultado não for um número inteiro. Podemos resumir, usando a expressão:

$$NE = \text{INT}((H \times V / 40) + 1)$$

Onde: NE = número de elementos da matriz

H = número de colunas (largura)

V = número de linhas (altura)

40 = produto de 5 x 8 (pixels por elemento de matriz).

Em nosso exemplo temos:

$$\begin{aligned} NE &= \text{INT}((H \times V / 40) + 1) = \text{INT}((20/40) + 1) = \\ &= \text{INT}(1,5) = 1 \end{aligned}$$

Portanto, DIM MG(1) será o dimensionamento correto para a matriz gráfica que denominamos MG.

Examinaremos na figura 2 um exemplo de maior interesse para os efeitos de animação que serão mostrados adiante. Um

		C o l u n a s				
		1	2	3	4	5
L I N H A S	1
	2
	3
	4
	5

1 0 0 0 1	← 1º byte: 10001110
1 1 0 1 1	← 2º byte: 11101011
1 0 1 0 1	
1 0 0 0 1	← 3º byte: 00010000
0 0 0 0	

Figura 1

		COLUNAS								BIN.	DEC.	HEX.
		1	2	3	4	5	6	7	8			
L I N H A S	1	0 0 0 1 1 1 1 0 0	28	1C
	2	0 0 1 1 1 1 1 1 0	62	3E
	3	0 0 1 1 1 1 1 1 0	62	3E
	4	0 0 0 1 1 1 1 0 0	28	1C
	5	0 0 0 0 1 0 0 0 0	8	08
	6	0 0 0 0 1 0 0 0 1	9	09
	7	0 0 1 1 1 1 1 1 0	62	3E
	8	0 1 0 0 1 0 0 0 0	72	48
	9	0 0 0 1 0 1 0 0 0	20	14
	10	0 0 0 1 0 1 0 0 0	20	14
	11	0 1 1 1 0 1 1 1	119	77

Figura 2

pequeno boneco, desenhado com oito colunas (para simplificar) e 11 linhas, será o objeto do programa apresentado na listagem 1. Descreveremos este programa a seguir:

A linha 10 define e dimensiona a matriz gráfica MG, conforme vimos acima (três elementos são suficientes neste caso). A linha 20 chama a sub-rotina que carrega a matriz MG. As linhas 50 e 60 apenas colocam o desenho na posição desejada (com o canto superior esquerdo definido por X e Y, e o canto inferior direito definido por X+H-1 e Y+V-1).

A chave do método está na sub-rotina que começa na linha 90. Todas as variáveis são referenciadas para evitar que

uma variável indefinida possa invalidar o endereço restituído pelo comando **VARPTR** da linha 100.

Tendo um endereço definido para o elemento 0 da matriz MG na variável P, o dado é pokeado em cada byte da matriz, na linha 130. A leitura dos dados gráficos inseridos na linha 150 é feita pela linha 120.

Rode o programa e observe o boneco no centro da tela. Para acrescentar movimento, podemos mudar a linha 50 para Y = 90 e inserir as seguintes linhas:

```
40 FOR X=0 TO 240
70 NEXT X
```

Com isto, o boneco será deslocado gradativamente para a direita, graças à coluna de zeros (coluna 1) deixada, propositalmente, ao definirmos o boneco. Observe que ele será desenhado sucessivamente uma posição à direita e que cada byte começa com um ponto apagado. O efeito resultante será o de um movimento sem resíduos na tela. Este mesmo processo pode ser usado para movimentos verticais, zerando linhas em vez de colunas.

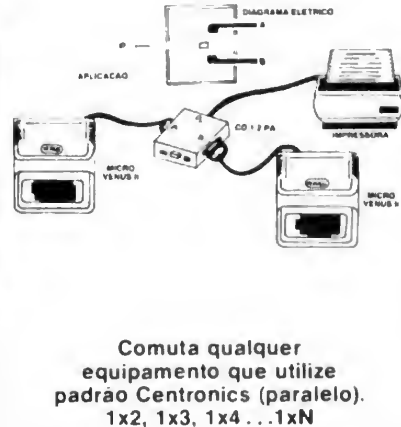
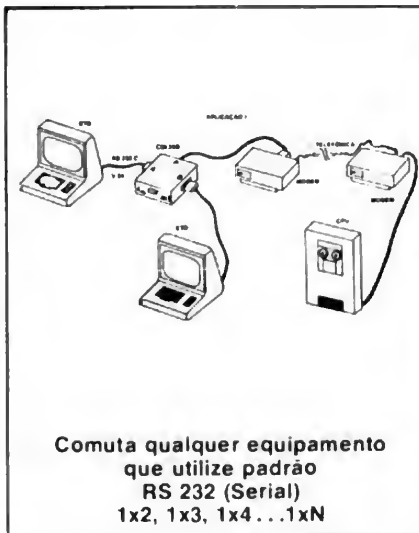
Fazendo o STEP = 2 na linha 40, aumentaremos a velocidade de deslocamento, mas aparecerão resíduos nas linhas 8 e 11. Evitaremos este inconveniente deixando sempre o número de colunas zeradas suficiente para o STEP desejado. O deslocamento de oito lugares (ou múltiplos de oito) na horizontal, além de aumentar a velocidade, simplifica bastante a definição das figuras.

Pode ser incluído no início do programa POKE 65495,0 para duplicar a velocidade de execução. Neste caso, retorne à velocidade normal com POKE 65494,0 antes de gravar o programa ou carregar outro.

Uma vantagem adicional deste método é a de permitir o uso de disco ou fita para armazenar apenas os dados gráficos que montam a figura, aumentando assim bastante os recursos disponíveis.

“COMUTADORES MANUAIS E AUTOMÁTICOS DA SUPORTE É O CAMINHO MAIS FÁCIL PARA SEU PERIFÉRICO”

CONFECCIONAMOS TODOS OS TIPOS DE CABOS



CONFECCIONAMOS TODOS OS TIPOS DE CABOS

SUPORTE

RIO: RUA CURUZU, 17 TEL (021) 580-4880/7886 TELEX (021) 36577 SPOT
 SP: PRAÇA DA REPÚBLICA, 272 CONJ. 32 TEL: (011) 231-2678
 BAHIA: RUA DOS BANDEIRANTES, 92 TEL: (071) 244-3409

PADRÃO BINÁRIO		VALOR HEXADECIMAL	EFEITO RESULTANTE	
Nº	"MÁSCARAS"		1	2
1	0 1 0 1 0 1 0 1	55	COR SIMPLES	
	0 1 0 1 0 1 0 1	55	AZUL	VERDE
	0 1 0 1 0 1 0 1	55		
	0 1 0 1 0 1 0 1	55		
2	1 0 1 0 1 0 1 0	AA	COR SIMPLES	
	1 0 1 0 1 0 1 0	AA	VERDE	AZUL
	1 0 1 0 1 0 1 0	AA		
	1 0 1 0 1 0 1 0	AA		
3	0 1 0 1 0 1 0 1	55	LISTRAS HORIZONTAIS	
	1 1 1 1 1 1 1 1	FF	LILÁS e ROSA	VERDE CLARO e VERDE ESC.
	0 1 0 1 0 1 0 1	55		
	1 1 1 1 1 1 1 1	FF		
4	1 0 1 0 1 0 1 0	AA	LISTRAS HORIZONTAIS	
	1 1 1 1 1 1 1 1	FF	VERDE CLARO VERDE ESCURO	LILÁS e ROSA
	1 0 1 0 1 0 1 0	AA		
	1 1 1 1 1 1 1 1	FF		
5	0 0 0 1 0 0 0 1	11	XADREZ	
	0 0 0 1 0 0 0 1	11	AZUL e PRETO	VERDE e PRETO
	0 0 0 0 0 1 0 0	4		
	0 0 0 0 0 1 0 0	4		
6	0 0 1 0 0 0 1 0	22	XADREZ	
	0 0 1 0 0 0 1 0	22	VERDE e PRETO	AZUL e PRETO
	0 0 0 0 1 0 0 0	8		
	0 0 0 0 1 0 0 0	8		
7	1 0 1 1 1 0 1 1	BB	XADREZ	
	1 0 1 1 1 0 1 1	BB	VERDE e AMARELO	AZUL e BRANCO
	1 1 1 0 1 1 1 0	EE		
	1 1 1 0 1 1 1 0	EE		
8	1 1 0 0 1 1 0 0	CC	XADREZ	
	0 0 1 1 0 0 1 1	33	BRANCO e LILÁS	AMARELO e PRETO
	1 1 0 0 1 1 0 0	CC		
	0 0 1 1 0 0 1 1	33		
9	1 0 1 1 0 1 1 0	B6	LISTRAS VERTICAIS	
	1 0 1 1 0 1 1 0	B6	VERDE, AMARELO e PRETO	AZUL, BRANCO e PRETO
	1 0 1 1 0 1 1 0	B6		
	1 0 1 1 0 1 1 0	B6		
10	1 1 1 0 1 1 1 0	EE	LISTRAS VERTICAIS	
	1 1 1 0 1 1 1 0	EE	AMARELO e PRETO	BRANCO e PRETO
	1 1 1 0 1 1 1 0	EE		
	1 1 1 0 1 1 1 0	EE		
11	1 1 1 0 1 1 1 0	EE	TEXTURA	
	1 0 1 1 1 0 1 1	BB	AMARELO e VERDE	BRANCO e AZUL
	1 1 1 0 1 1 1 0	EE		
	1 0 1 1 1 0 1 1	BB		
12	1 0 1 0 1 0 1 0	AA	LISTRAS HORIZONTAIS	
	0 1 0 1 0 1 0 1	55	VERDE ESCURO e VERDE CLARO	LARANJA e VERMELHO
	1 0 1 0 1 0 1 0	AA		
	0 1 0 1 0 1 0 1	55		
13	1 0 0 0 1 0 0 0	88	TEXTURA	
	0 1 0 0 0 1 0 0	44	VERDE e PRETO	VERMELHO e PRETO
	1 0 0 0 1 0 0 0	88		
	0 1 0 0 0 1 0 0	44		
14	1 0 0 0 1 0 0 0	88	LISTRAS DIAGONAIS	
	0 1 0 0 0 1 0 0	44	VERDE e PRETO	VERMELHO e PRETO
	0 0 1 0 0 0 1 0	22		
	0 0 0 1 0 0 0 1	11		

Figura 3

COLORINDO

Vejamos agora como podemos introduzir cores em nosso programa. O método mais utilizado para se conseguir cores adicionais em alta resolução consiste em usar o POKE 178,N, onde N é um inteiro entre 1 e 255 que seleciona uma cor temporária para pintar com PAINT a região desejada. A desvan-

1ª Opção	2ª Opção
Lilás	Vermelho
Vermelho	Laranja
Verde Claro	Azul
Verde Escuro	Azul Celeste

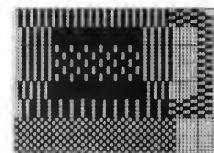


Figura 5

Figura 4

tagem deste método está associada à sua lentidão e ao fato de que os padrões disponíveis são essencialmente listras, sendo necessário uma sub-rotina para a obtenção de texturas ou de outros arranjos. A simplicidade com que podemos usá-lo constitui sua principal vantagem.

Existe uma técnica que, apesar de ser trabalhosa, é bastante usada em programas profissionais e que permite a obtenção de cores de uma forma mais rápida e versátil. Baseia-se na incompatibilidade existente entre o padrão de transmissão de tevê e o número de pixels por linha que o TRS-80 Color manipula. A resposta do aparelho de tevê fica alterada quando este número é maior que o padrão que a tevê admite. Isto é exatamente o que acontece com os 256 pixels por linha no PMODE 4.

O efeito resultante desta espécie de "sobrecarga horizontal" é a aparição de "cores falsas" que dependem da forma com que ativamos, ou melhor, comprimimos os pixels na tela.

Tentaremos agora examinar a forma de utilizar este fenômeno sem entrar em detalhes teóricos, porque estes escapam, tanto do objetivo deste trabalho quanto à minha compreensão.

Os padrões binários ou máscaras necessários para obter as cores falsas poderão entrar como dados gráficos do nosso programa desde que conheçamos sua relação. Para isto deveremos observar a figura 3. A redundância de alguns arranjos apresentados é proposital e permite uma associação visual mais fácil para que você possa familiarizar-se e criar, a partir destes, outros arranjos interessantes. As colunas 1 e 2 indicam o efeito resultante quando a posição horizontal do primeiro elemento de nossa figura é par ou ímpar, na tela gráfica de alta resolução.

Outro detalhe importante é o ajuste de cor do seu televisor. Naturalmente, as tonalidades serão diferentes para ajustes diferentes.

As cores obtidas com os padrões 3 e 4 não são garantidas. Há 50% de probabilidades de se conseguir as cores da tabela ou então outras cores em seu lugar, porém, mantendo a correspondência apresentada na figura 4.

Resete e rode algumas vezes um programa que utilize estas cores para observar esta aleatoriedade que depende do instante em que você inicia a rotina. Note também que as cores das colunas 1 e 2 podem aparecer trocadas.

O programa da listagem 2 mostra um retângulo pintado com os arranjos da figura 3. Há 28 amostras que podem ser observadas detalhadamente após apertar qualquer tecla graças à linha 200, que interrompe o programa até que uma tecla seja pressionada. O retângulo aparece no centro da tela e tem 16 x 8 pixels. Isto é conseguido colocando-se o arranjo escolhido de 8 x 4 pixels em quatro posições adjacentes da tela com as linhas 140-170.

O programa da listagem 3 mostra três canecos coloridos com vários padrões de cor. Cada linha DATA contém 35 dados gráficos (7 x 5 bytes), facilitando assim a localização de erros de digitação ou de cálculo com o auxílio do desenho feito previamente em papel milimetrado, para maior facilidade, como mostrado na figura 5.

Temos, então, oito linhas DATA contendo os dados gráficos de cinco linhas cada.

Observe que o mesmo desenho é plotado em três posições diferentes da tela (par-ímpar-par), para aumentar o efeito visual. Mudando o conjunto de cores (SCREEN 1,0), teremos apenas diversas gradações de verde. Confira isto, mudando a linha 90.



BTC

PREÇOS ESPECIAIS
PARA REVENDEDORES
TEL.: 259-1299 - PABX

MESAS BTC



BTC 01M



BTC 02M



BTC 03M



BTC 04M



BTC 05M

SOFTWARE P/APPLE E IBM-PC

- CONTABILIDADE
 - FOLHA DE PAGAMENTO
 - CONTROLE DE ESTOQUE
 - CONTAS A PAGAR/RECEBER
 - CONTROLE BANCÁRIO
 - ADMINISTRATIVO DE IMÓVEIS
 - MALA DIRETA
 - ANÁLISE GRÁFICA (CART. DE AÇÕES)
 - * TODOS OS SOFTWARES C/MANUAL E TREINAMENTO
- DEPTº SOFTWARE: 284-2031

PROMOÇÃO BTC

PACOTE 1

VALOR

- 1 CPU TK3000 IIe com 64K
- 1 INTERFACE P/DRIVE
- 1 DRIVE 5 1/4
- TOTAL DO PACOTE 1 17.400,00

PACOTE 2

- 1 CPU TK3000 IIe com 64K
- 1 INTERFACE P/DRIVE
- 2 DRIVES 5 1/4
- 1 PLACA DE CPM
- 1 PLACA DE 64K + 80 COLUNAS
- 1 MONITOR VIDEOCOMPO
- TOTAL DO PACOTE 2 30.200,00

PACOTE 3

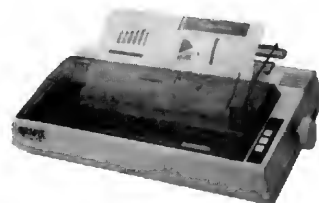
- 1 CPU TK3000 IIe com 64K
- 1 INTERFACE P/DRIVE
- 2 DRIVES 5 1/4
- 1 PLACA DE CPM
- 1 PLACA DE 64K + 80 COLUNAS
- 1 MONITOR VIDEOCOMPO
- 1 INTERFACE MICRODIGITAL P/IMPRESSORA
- 1 IMPRESSORA GRAFIX80 F/T
- TOTAL DO PACOTE 3 . . . 46.800,00

GRAFIX FT 80



80 colunas, 160 CPS, rolo p/papel solto, tractor p/formulário contínuo, compatível com todos os micros.

GRAFIX HS 100



Grafix HS 100 132 colunas - 160 CPS. Totalmente gráfica. Compatível c/Apple, IBM PC, etc.



**CURSO DE INGLÊS
BTC
O ÚNICO NO BRASIL**

1.999

TELÃO

Venha conhecer o nosso telão e veja uma sensacional demonstração sem compromisso. Produzido dentro do padrão de alta tecnologia BTC, você assistirá seus programas preferidos em qualquer lugar.

SERVIÇO EXPRESSO PARA TODO O BRASIL



BRASIL TRADE CENTER

IPANEMA - R. VISC. DE PIRAJÁ, 580 L.J. 226 - Tel.: 239-0191
CENTRO - R. ASSEMBLÉIA, 10 S/S 112 - Tel.: 232-8430
NITERÓI - R. LOPES TROVÃO, 134 S/L - Tel.: 710-3659
TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 229 L/A - Tel.: 284-2031
CARREFOUR - AV. DAS AMÉRICAS (GALATICA) - Tel.: 325-3481
Representante em Belo Horizonte -
AV. AFONSO PENA, 4166 - Tel.: (031) 223-8686/225-9498

VENDAS DIRETA: PEÇA UM REPRESENTANTE PELO TEL.: 263-2124

Listagem 1

```

5 PCLS:PMODE4
10 DIM MG(3)
20 GOSUB 90
30 SCREEN 1,1
50 X=120:Y=90
60 PUT(X,Y)-(X+7,Y+10),MG,PSET
80 GOTO 80
90 I=0:D$="":P=0
100 P=VARPTR(MG(0))
110 FOR I=1 TO 10
120 READ D$
130 POKE P+I,VAL("&H"+D$)
140 NEXT:RETURN
150 DATA 1C,3E,3E,1C,B,9,3E,4B,14,14,77

```

Listagem 2

```

10 POKE 65495,0
20 PCLS:PMODE 4:DIM MD(1)
30 B=0
40 A=0
50 I=0:L$="":P=0
60 P=VARPTR(MD(0))
70 A=A+1
80 IF A>14 THEN RESTORE:B=1:GOTO 40
90 FOR I=0 TO 3
100 READ L$
110 POKE P+I,VAL("&H"+L$)
120 NEXT
130 SCREEN 1,1
140 FOR X=120+B TO 128+B STEP 8
150 FOR Y=92 TO 96 STEP 4
160 PUT(X,Y)-(X+7,Y+3),MD,PSET
170 NEXT Y,X
180 C=C+1
190 IF C=29 THEN END
200 EXEC 44539
210 GOTO 50
220 DATA 55,55,55,55,AA,AA,AA,AA,55,FF,5
5,FF,AA,FF,AA,FF,11,11,4,4,22,22,8,8,BB,
BB,EE,EE,CC,33,CC,33,B6,B6,B6,B6,EE,EE,E
E,EE,EE,BB,EE,BB,AA,55,AA,55,BB,44,BB,44
,BB,44,22,11

```

ALGO DE ANIMAÇÃO

O programa da listagem 4 mostra um boneco correndo. Na verdade, este programa desenha três bonecos, em diferentes posições de corrida e com oito colunas zeradas à esquerda. A superposição alternada e defasada de oito lugares à direita cria o efeito de animação dispensando a necessidade de páginas gráficas adicionais e, portanto, do desagradável piscar da tela em cada troca de página, como acontece no método convencional.

São necessários 80 dados gráficos para definir cada boneco com suas respectivas colunas zeradas. Uma vez completadas 80 leituras com as linhas 70-100, a figura é plotada na tela (linhas 110-140). A linha 160 torna a inicializar a rotina que contará os seguintes 80 dados gráficos, que correspondem, é lógico, ao segundo boneco. O contador B (linha 150) restaurará os dados gráficos quando tiver sido concluída a leitura dos 240 existentes (três bonecos), voltando com isto a plotar mais três bonecos nos novos lugares definidos pelas linhas 110-140. Lembre-se de usar POKE 65494,0 (para retornar à velocidade normal) antes de gravar o programa ou carregar outro.

Como você notará ao rodar os programas apresentados, minha aptidão para desenhar não é das melhores, sendo as figuras mostradas nestes programas meramente ilustrativas, esperando apenas despertar sua imaginação para conseguir criar figuras de melhor qualidade como o método aqui estudado e que atendam seu interesse pessoal.

Listagem 3

```

10 POKE 65495,0
20 PCLS:PMODE4:DIM MD(56)
30 I=0:L$="":P=0
40 P=VARPTR(MD(0))
50 FOR I=0 TO 279
60 READ L$
70 POKE P+I,VAL("&H"+L$)
80 NEXT
90 SCREEN 1,1
95 FOR X=36 TO 182 STEP 73
100 PUT(X,80)-(X+55,119),MD,PSET
115 NEXT X
120 GOTO 120
130 DATA 15,55,55,55,55,4C,C0,15,55,55,5
5,55,73,30,15,55,55,55,55,4C,C0,15,55,55
,55,55,73,30,15,55,55,55,55,4C,C0
140 DATA 2A,BF,FF,FF,EA,A3,30,2A,BF,FF,F
F,EA,A3,CC,2A,BF,FF,FF,EA,A0,30,2A,BF,FF
,FF,EA,A0,C,2A,BF,FF,FF,EA,A0,C
150 DATA 2A,AE,EE,EE,EA,A0,C,2A,AE,EE,EE
,EA,A0,30,2A,BB,BB,BB,AA,A0,C,2A,EB,BB,B
B,AA,A0,30,2A,AE,EE,EE,EA,A0,C
160 DATA 2A,AE,EE,EE,EA,A0,30,2A,BB,BB,B
B,AA,A0,C,2A,BB,BB,BB,AA,A0,30,2A,AE,EE
,EE,EA,A0,C,2A,AE,EE,EE,EA,A0,30
170 DATA 15,7F,FF,FF,F5,40,C,15,7F,FF,FF
,F5,40,30,15,7F,FF,FF,F5,40,C,15,7F,FF,F
F,F5,40,30,15,7F,FF,FF,F5,40,CC
180 DATA 2D,B6,DB,6D,B5,F3,30,2D,B6,DB,6
D,B6,CC,C0,2D,B6,DB,6D,B6,F3,30,2D,B6,DE
,6D,B6,CC,C0,2D,B6,DB,6D,B6,F3,30
190 DATA AA,AA,AA,AA,AA,A0,0,55,55,55,55
,55,50,0,AA,AA,AA,AA,AA,A0,0,55,55,55,55
,55,50,0,AA,AA,AA,AA,AA,A0,0
200 DATA 55,55,55,55,55,50,0,AA,AA,AA,AA
,AA,A0,C,55,55,55,55,55,50,0,AA,AA,AA,AA
,AA,A0,0,55,55,55,55,55,50,0

```

Listagem 4

```

10 POKE 65495,0
20 PMODE4:DIM MD(19)
30 PCLS:B=0
40 LINE(5,123)-(250,127),PSET,BF
50 I=0:L$="":P=0
60 P=VARPTR(MD(0))
70 FOR I=0 TO 91
80 READ L$
90 POKE P+I,VAL("&H"+L$)
100 NEXT
110 SCREEN 1,1
120 X=8*B:Y=100
130 IF X>215 THEN RESTORE:GOTO 30
140 PUT(X,Y)-(X+31,Y+22),MD,PSET
150 B=B+1:IF INT(B/3)=B/3 THEN RESTORE
160 GOTO 50
170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,C,0
,0,0,12,0,0,0,12,0,0,0,C,0,0,0,8,0,0,0,8
,0,0,0,1C,10,0,0,2A,20,0,0,49,40,0,0,8B,
80,0,0,8B,0,0,0,8B,0,0,8,8F,C0,0,14,10,2
0,0,22,20,11,0,1,40,A,0,0,80,4,00,0,0,0,
,0,0,0,0,0,0,0
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,30,0,0,0,4B,0,0,0,4B,0,0,
,0,30,0,0,15,C0,0,0,10,A0,0,0,21,10,0,0,4
2,F,0,0,4,0,0,0,8,0,0,0,14,0,0,0,22,0,0,
,0,41,0,0,1F,0,80,0,20,0,80,0,40,0,80,0,0
,0,80,0,0,0,F0
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60
,0,0,0,90,0,0,0,90,0,0,60,0,0,0,60,0,0,
,0,80,40,0,1,28,80,0,2,25,0,0,4,22,0,0,2
,20,0,0,1,20,0,0,0,BF,80,0,0,20,80,0,0,10
,80,0,0,B,80,0,0,4,80,0,0,2,F0,0,0,4,0,0
,0,8,0,0,0,1E,0

```

Luis Alfaro Gamboa é Engenheiro Operacional Eletrotécnico na COPEL (Companhia Paranaense de Energia) e realiza estudos sobre a aplicação de recursos gráficos no desenvolvimento de programas educativos.

A INTELIGÊNCIA EM COMUNICAÇÃO.

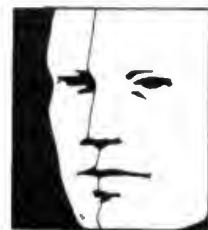
De 24 a 27 de março de 1987, além do 1º Congresso Nacional da Tecnologia do Software, Telemática e Informação, será realizada também a

1ª Feira Nacional do Software. Ambos os eventos ocorrerão no Riocentro, no Rio de Janeiro. Programe-se desde

já para este grande acontecimento: a inteligência em comunicação. Atenda e compareça.

**1º CONGRESSO
NACIONAL
DA TECNOLOGIA,
DO SOFTWARE,
TELEMÁTICA
E INFORMAÇÃO**

**1ª FEIRA
NACIONAL DO
SOFTWARE**



a feira inteligente

PROMOTOR

FAIR — Feiras e Empreendimentos Ltda.

Rua Olegário Maciel, 175 — Cob. 01

Tel.: 399-4247/399-3433 • Barra da Tijuca

CEP: 22.600 • Rio de Janeiro • RJ • Brasil

ATENDA À CHAMADA: COMPAREÇA.

V I D E O T E X T O

O Videotexto da Telesp atingiu no último mês de setembro o índice recorde de 600 mil acessos em um mês. Segundo o chefe do Departamento Videotexto da Telesp, Ari Nizembaum, este número é bastante significativo uma vez que representa o dobro do número de acessos que vinham sendo registrados no início deste ano.

O Videotexto conta hoje com oito mil terminais instalados em São Paulo, dos quais 25% são microcomputadores que através de kit de comunicação e software próprio passam a acessar o sistema. Nizembaum informou inclusive que a Telesp está procurando estimular os fabricantes de microcomputadores para que estes equipamentos passem a vir de fábrica já com a possibilidade de acessarem o Videotexto. Paralelamente a isso a Telesp continua alugando os kits de comunicação para acesso ao sistema dos micros da linha Apple. Do lote inicial de dois mil kits adquiridos pela empresa 600 já foram alugados. Quanto aos terminais a Telesp possui hoje uma lista de cerca de 2.500 assinantes interessados em integrar o Videotexto e que aguardam a liberação de novos terminais. Como uma forma de também tentar atender a estas pessoas está em andamento o desenvolvimento de um terminal de baixo custo. O desenvolvimento segue as especificações técnicas da Telesp mas ainda não há qualquer previsão de lançamento deste terminal. O que está começando a acontecer, segundo Nizembaum, é a comercialização direta de terminais para o usuário final. Atualmente três empresas já tiveram seus terminais homologados pela Telesp: Digitel, Splice e Itaotec. Nizembaum acredita que a longo prazo o mercado deve evoluir para uma oferta maior de terminais de Videotexto diretamente para os interessados. E fazendo uma analogia ele lembra o caso dos aparelhos de telefone, que antigamente eram concedidos exclusivamente pela companhia telefônica e que hoje já se encontram à disposição nas mais variadas lojas.

Pernambuco é o mais novo estado a integrar o sistema Videotexto. A Telpe, Companhia Telefônica de Pernambuco, está desde outubro acessando o banco de dados do Videotexto da Telesp. A ligação interurbana para entrada no Videotexto tem um preço especial de 31 centavos por minuto, e são obedecidas também as reduções normais de 50% após às 20:00 horas e aos domingos e feriados nacionais. Outros estados que em breve passarão a acessar o Videotexto da Telesp são Rio de Janeiro, através da Telerj e CETEL; Espírito Santo e Santa Catarina. Alguns estados já estão operando o Videotexto com banco de dados próprios. Neste caso estão Minas Gerais, através da Telemig; Paraná, pela Telepar, a Telebrasil e a Companhia Rio Grandense de Telecomunicações, do Rio Grande do Sul.

Está funcionando em caráter experimental um novo serviço dentro do Videotexto da Telesp. Trata-se da ligação on line com o pregão da Bolsa de Valores de São Paulo. Para entrar no serviço o usuário deve teclar as letras BV e em seguida o código da ação que deseja consultar. Imediatamente ele terá na tela de seu terminal não apenas a cotação da ação desejada, no instante em que é feita a consulta, mas também os últimos negócios realizados até aquele momento.

Em seminário realizado no final de outubro o chefe do Departamento Videotexto da Telesp apresentou as novas estratégias de marketing que vêm sendo adotadas pela empresa. Segundo Ari Nizembaum o serviço foi dividido em quatro áreas básicas: mercado de massa, serviços dirigidos, serviços fechados e aplicações gerenciais. O mercado de massa é composto por todos os usuários do sistema Videotexto, e entre os serviços mais significativos destacam-se as páginas dedicadas à lazer, que são as que tem gerado maior número de acessos, seguidas pelo jornalismo eletrônico e as consultas a saldos bancários. Nesta classificação está incluído também o novo serviço de listas eletrônicas, onde o usuário pode obter o nome, endereço e telefone atualizados de qualquer assinante das listas telefônicas. Os serviços dirigidos visam identificar universos de usuários com interesses em comum, oferecendo informações como cotações da Bolsa de Valores e o Videojob, voltado para atender à área de recursos humanos através de currículos de profissionais em busca de colocação, entre outros. Já os serviços fechados são acessados somente mediante senha distribuída pela Telesp. Nesta classificação estão incluídos serviços como "A Construção Civil", oferecido pela ABC Videotexto, que mantém, entre outras coisas, uma lista de concorrência abertas para execução de obras, além das obras em andamento com o nome do responsável pelas compras em cada uma delas. Nos serviços fechados a Rede Globo mantém informações sobre a venda de espaço publicitário, com descrição dos programas e respectivos índices de audiência. As aplicações gerenciais são voltadas para uso interno de empresas, que através do Videotexto podem informar seus funcionários sobre escala de férias, hospitais com os quais mantém convênio, além de circulares internas sobre qualquer assunto.

A Telesp conta hoje com 50 fornecedores de serviço e segundo Nizembaum novos serviços estão para entrar no ar nas áreas de turismo, informações para empresas que atuam no transporte de cargas, e informações para o setor agrícola, que segundo o chefe do departamento Videotexto da Telesp é um setor extremamente necessitado de serviços de disseminação de informações.

**Micro
Sistemas**

Apoio da

RUM
TELEINFORMÁTICA



CNTK

CLUBE NACIONAL DOS USUÁRIOS DO TK

Foi pensando em você que criamos o CNTK — Clube Nacional dos Usuários do TK — onde o associado encontra o apoio e a assessoria necessária para explorar ao máximo os recursos e as ilimitadas utilidades de seu micro.

QUAIS AS VANTAGENS?

• NOVIDADES

O CNTK oferece as novidades mais recentes em periféricos e programas, dispondo para isso de correspondentes no exterior e de uma equipe de profissionais de altíssimo nível.

• PERIFÉRICOS

O CNTK possui as mais recentes novidades do mercado, e equipamentos exclusivos, desenvolvidos no próprio clube, com preços reduzidos.

• FITOTECA

O CNTK tem uma gigantesca FITOTECA com 1000 programas que está em constante ampliação nas áreas de Lazer Exatas, Humanas e Biológicas. Ganhe uma fita gravada por mês, com até 10 programas de sua escolha.

• LIVROS

O CNTK através de convênios com as editoras, fornece livros com descontos especiais.

• SORTEIO

O CNTK presentearia seus associados com um periférico, através de seus sorteios mensais.

• INTERCÂMBIO DE PROGRAMAS

Receba 2 programas a mais na sua cota mensal para cada programa inédito que você nos enviar.

• DIFUSÃO POR AMIZADE

Ganhe livros, periféricos e programas do CNTK, trazendo novos sócios ao Clube.

• PROGRAMAS SOB ENCOMENDA

O CNTK possui uma equipe técnica especializada para resolver o seu problema.

É FÁCIL TORNAR-SE SÓCIO DO CNTK?

Sim, para associar-se ao clube basta preencher o cupom abaixo e enviá-lo junto com o vale postal ou cheque nominal no valor de Cz\$ 159,00 a:

CLUBE NACIONAL DO TK

Cx. Postal Nº 6605

CEP 01051 — Agência Central

São Paulo - SP — Tel.: (011) 222-5977

e em pouco tempo você receberá em sua casa a carteirinha de sócio, as listagens dos programas, dos livros e dos periféricos disponíveis, e a fita de brinde com cinco jogos inéditos no mercado nacional. Mensalidade: Cz\$ 106,00



PARA TK90 TK2000 TK85 e TK95

SÓCIO																									COMPUTADOR	
ENDEREÇO													Nº													MEMÓRIA
	AP.				BAIRRO																					
CIDADE													ESTADO													
IDADE													CEP													
PROFISSÃO																										
INDICAÇÃO												DIFUSÃO POR AMIZADE														
SÓCIO													SÓCIO Nº													

Potência, velocidade e portabilidade são características que têm incentivado o aprendizado da linguagem C. Conheça-a um pouco mais.

Um pouco da linguagem C

— Antonio Carlos Salgado Guimarães —

Quem tem a oportunidade de ler revistas estrangeiras, como, por exemplo, *Byte*, *PC Tech* ou *Dr. Dobbs's Journal*, certamente já verificou a grande quantidade de programas escritos em C.

Certamente também achou incrível a quantidade de anúncios de compiladores e bibliotecas de utilitários (incluindo os fontes) para esta linguagem. Esses compiladores rodam em micros como o Apple, TRS-80, IBM-PC, Macintosh e CP/M entre outros (já cheguei a contar 15 anúncios em apenas uma revista). Uma primeira pergunta séria: ao que se deve esta explosão do C? Como resposta diríamos: potência, velocidade e portabilidade.

Neste artigo vamos tentar mostrar aos que têm curiosidade e desejam saber algo sobre C algumas das suas caracterís-

ticas, bem como a utilização de uma linguagem deste tipo.

A linguagem C foi desenvolvida por Dennis Ritchie do Bell Laboratories e implementada em um minicomputador PDP-11 da Digital Research, em 1972. Ela se destinava, inicialmente, a ser "assembler" do sistema operacional Unix, que antes havia sido desenvolvido em Assembly e numa linguagem chamada B. A linguagem C veio, então, para eliminar a dificuldade do uso do Assembly e as limitações do B.

A primeira definição formal da linguagem C apareceu no livro *"The C Programming Language"* de Brian W. Kernighan e Dennis M. Ritchie, em 1978. Este livro é considerado a bíblia desta linguagem, e deve ser lido por todos os que se interessarem por ela (ele já foi lançado em português, pela Editora Campus). Atualmente o C possui algu-

mas extensões, as quais foram apresentadas em um documento intitulado *"The C Programming Language - Reference Manual"*, de Dennis M. Ritchie pela Bell Laboratories, em 1983.

Com este pequeno histórico já podemos tirar algumas conclusões: o C pode substituir o Assembly e servir como uma linguagem para a construção de sistemas operacionais, existindo ainda para ele muitas outras áreas de aplicação. Para que você possa verificar a variedade de áreas, podemos citar: sistemas operacionais, montadores assembly, compiladores, interpretadores, editores de texto, sistemas de gerenciamento de bancos de dados, programas, utilitários, sistemas gráficos etc..

Como se pode observar, o C pode servir para o desenvolvimento de tudo o que pudermos imaginar, e não é por acaso que empresas do porte da Lotus, Ash-



COMPUCLUB

Finalmente, os usuários da linha MSX já podem desfrutar do melhor clube de soft do Brasil.

Vea tudo o que você tem a ganhar:

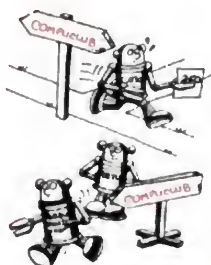
- Edições bimestrais do Compuclub News, com notícias do mundo da Informática, programas de jogos, aplicativos e dicas especiais para o seu MSX.
- A cada 30 dias, programas amplamente documentados, com seus manuais de instrução.
- Livre escolha de softs.
- Sorteios mensais de micros e outros prêmios.

ATENÇÃO: No COMPUCLUB não há mensalidades.

Não perca tempo! Solicite, ainda hoje, informações detalhadas acerca do COMPUCLUB. Não se esqueça, porém, de mencionar o tipo de equipamento que você possui.

COMPUCLUB — Caixa Postal 46 — CEP 36570 — Viçosa, MG.

MICROS BRASILEIROS DA LINHA MSX
HOTBIT, EXPERT, ETC.



ton-Tate e IBM utilizam esta linguagem em vários de seus empreendimentos.

Se desejarmos situar o C em relação às outras linguagens de computação, veremos que ele ocupa a posição de uma linguagem de médio nível, pois combina elementos das linguagens de alto nível como estrutura de controle, definição de tipos de dados e funções, além de combinar elementos de uma linguagem de baixo nível, como acesso a bits, bytes e posições de memória.

Alguns fatores fazem do C a linguagem preferida dos programadores e, entre estes fatores, podemos apresentar como principais:

Pequeno tamanho da linguagem — o C possui aproximadamente 30 palavras-chaves, um número menor que o Pascal e bem menor que o BASIC. Isto facilita a memorização de suas declarações e permite que se construa um compilador de pequeno tamanho. O livro *"Dr. Dobbs' Toolbook of C"* demonstra isto quando apresenta um compilador C, o Small-C, totalmente escrito em C.

Velocidade de execução — o C é uma das linguagens mais rápidas e permite que os programas sejam otimizados durante o processo de compilação. Alguns compiladores geram também uma versão dos programas em Assembly, o que permite que se possa alterar diretamente esta versão e depois "assemblá-la".

Outro ponto importante é a possibilidade de indicarmos ao compilador que desejamos ter uma determinada variável colocada em um dos registradores do microprocessador (para o caso de micros), como por exemplo o índice de um loop. Isto fará com que o loop seja executado mais eficientemente, pois a manipulação de registradores é bem mais eficiente do que a de posições de memória.

Tamanho do programa executado — quando vamos construir um sistema ou um utilitário importante, um dos pontos principais é a quantidade de memória que será utilizada, e muitas vezes escolhemos uma determinada linguagem por esta gerar programas que gastem pouca memória. Neste ponto o C leva uma boa vantagem, já que os programas gerados pelos compiladores C são bem menores que os equivalentes feitos em outras linguagens.

A título de teste, eu e um amigo, o Davi Teodoro Fernandes que trabalha comigo no LNCC (Laboratório Nacional de Computação Científica), montamos três programas que faziam absolutamente nada, pois desejávamos saber qual o tamanho inicial de um programa em linguagem e compiladores diferentes. O teste foi feito para três compiladores: Fortran 3.3 da Microsoft, Turbo Pascal

3.0 da Borland e C 3.0 da Microsoft. Os programas executáveis possuíam aproximadamente:

FORTRAN — 20 Kb; Pascal — 9 Kb; C — 2 Kb.

Estes testes foram feitos em um micro compatível com um IBM-PC e nos serviram para tirar conclusões bastante interessantes.

Portabilidade — é a capacidade de um software escrito para um determinado tipo de computador rodar em um outro tipo de computador com o mínimo de modificações. Neste ponto a linguagem C também leva uma grande vantagem, principalmente em relação ao BASIC. Se um programa for montado utilizando-se apenas as funções do C standard, que aparecem no livro de Kernighan e Ritchie e estão presentes em todos os bons compiladores, é muito provável que não sejam necessárias modificações para que ele rode em vários computadores.

Entretanto, se o programa usar e abusar de interrupções e rotinas em Assembly, a portabilidade poderá ser perdida, principalmente se uma máquina for de 16 bits e a outra de 8 bits. Mesmo assim, se o programa for bem estruturado e as interrupções e rotinas em Assembly forem bem localizadas e definidas, nada impedirá que sejam convertidas, apenas haverá um trabalho um pouco maior.

O CASAMENTO QUE MEXEU COM A INFORMÁTICA. MICRO PC SID E SOFTWARE NASAJON.

Os grandes micros do momento são os da Linha IBM-PC:

A Nasajon desenvolveu Sistemas compatíveis com esta tecnologia e com as necessidades de empresas e profissionais.

Os Sistemas Nasajon foram projetados para a eficácia. O Programa de Contabilidade, por exemplo, faz o trabalho de todo o mês em apenas 2 horas. Permite o cadastramento de históricos padronizados e de plano de contas com até 5 níveis. Emite diário, razão, balancete, balanço, demonstração de lucros e prejuízos acumulados, além de listagem por centro de custo e extrato de contas.

Conheça também os Sistemas Nasajon para Folha de Pagamento, Contas a Pagar/Receber e muitos outros. Cada um custa apenas Cz\$ 9.300.

Você vai ver que por trás de um grande micro, existe sempre um grande programa.



nasajon
sistemas

Representante SID (Linha PC)

Rio: Av. Rio Branco, 45 - Gr. 1311 - Tel.: (021) 263-1241 e 233-0615
S. Paulo: R. Xavier de Toledo, 161 Conj. 106 - Tel.: (011) 34.3083

* IBM é Marca Registrada da IBM, Co.

spironi

Uso do Assembly — como a maioria das linguagens, o C também permite o uso do Assembly, e isto pode ser feito de duas formas. A primeira é a mais usual, consistindo na construção de funções externas em Assembly, as quais serão *linkadas* com o programa principal e outras funções escritas em C, formando assim o programa executável.

A outra forma de uso do Assembly reside na utilização das diretivas `#ASM` e `#ENDASM` dentro do próprio programa. Tudo o que estiver entre estas diretivas, será considerado como sendo Assembly pelo compilador, o qual gerará o código equivalente. Esta última forma, apesar de ser bem mais prática do que a anterior, não é a mais indicada, pois nem todos os compiladores C reconhecem estas diretivas.

Como dissemos no item anterior, caso desejemos ver um programa rodando em computadores diferentes, deveremos evitar o uso do Assembly, ou definir bem (com muita documentação) o que aquela parte do programa faz. Normalmente as funções em Assembly, escritas para programas em C, têm apenas o propósito de aumentar a velocidade de execução do programa, já que qualquer manipulação de bits, bytes e posições de memória pode ser feita diretamente em C.

Por isto, se as partes em Assembly forem bem comentadas, será possível

Três usuários opinam: "PORQUE EU USO C"

Vicente José Benincasa de Resende (Analista de Sistemas):

"A princípio, é difícil entender a pretensão de determinados autores em não tratar C como linguagem, sendo total a identificação com ALGOL ou Pascal, suas antecessoras.

Adquirindo-se mais contato com C, verifica-se certa igualdade devido ao reduzido número de funções em relação às demais linguagens.

C permite criar funções quando necessárias, sendo endereçada tanto aos que gostam de trabalhar em nível mais baixo, isto é, aproximando-se mais da máquina, quanto aos que dela necessitam para a elaboração de grandes sistemas. Enfim, o grande segredo de C é ter uma boa biblioteca de funções criadas de acordo com as necessidades."

Sérgio Gomes Castelo Branco (Engenheiro e Analista de Sistemas):

"Trabalho com a linguagem C desde de julho de 1985 no desenvolvimento de sistemas para microcomputadores. A princípio, senti uma certa dificuldade em me adaptar à linguagem porque ela exige uma grande disciplina de trabalho. Mas, a medida que fui me familiarizando com suas características, passei a apreciar muito principalmente sua modularidade e facilidade de construção de bibliotecas, possibilitando a elaboração de uma metalinguagem.

Destaco também como qualidades a sua velocidade, portabilidade e o poder que a linguagem dá ao programador de melhor aproveitar os recursos da máquina."

Ivan Camilo da Cruz (Diretor Técnico da Login Informática):

"Minha primeira oportunidade de contato direto com a linguagem C aconteceu em 1984, quando foi implantado o sistema operacional UNIX no velho PDP 11-70 do NCE da UFRJ, onde eu estudava. Na época, a palavra de ordem era economizar código, e a linguagem C caía como uma luva, permitindo a criação de programas quase tão compactos quanto aqueles em linguagem de máquina.

Durante muito tempo ainda, este foi meu principal elo de ligação com a linguagem C. Desde então, muita água passou por debaixo da ponte, e agora eu sei que a eficiência de um programa depende muito mais das estruturas de dados do que da linguagem escolhida para a implantação.

E este é o principal motivo que me mantém ligado a esta linguagem. Ao contrário da maioria das outras, C não me restringe no momento da escolha da estrutura de dados; ao contrário, mesmo as estruturas menos ortodoxas são implementadas de forma natural, principalmente pela simplicidade das estruturas básicas que são implementadas no próprio compilador."

a conversão para C, apesar da perda de eficiência. Uma norma que alguns programadores de C seguem é a de fazer sempre duas versões da função, uma em Assembly e outra em C, para o caso de um programa ter que rodar em máquinas diferentes.

Pré-processor — a linguagem C possui um instrumento que só tem equivalente em pouquíssimas linguagens, entre elas o Assembly. Este instrumento é o pré-processor que, como o seu nome indica, analisa as informações que lhe forem passadas antes do compilador iniciar a compilação real do programa.

O pré-processor permite o desenvolvimento de programas que sejam mais fáceis de serem lidos e modificados, além de tornar mais fácil o transporte de um programa para outro equipamento. Para que o pré-processor reconheça uma linha como sendo uma informação que deve ser analisada, esta linha deve possuir o caráter `#` na coluna 1, e esta linha recebe então o nome de linha de controle. Vejamos algumas das características do pré-processor:

- **Inclusão de arquivos** — uma linha de controle que possua o formato `# include "arquivo"` fará com que o pré-processor coloque neste local uma cópia do conteúdo do arquivo "arquivo", o qual poderá conter qualquer coisa, incluindo outras linhas de controle, definições para macro substituição (veja a seguir), funções ou trechos de programa.
- **Macro substituição** — esta é uma das mais poderosas ferramentas do pré-pro-

cessador, e nos permite uma infinidade de possibilidades. Por exemplo, se tivermos uma linha de controle da forma `# define PI 3.141592`, todas as ocorrências de PI do programa serão trocadas por 3.141592. Esta é a melhor forma de usarmos constantes no programa, pois é bem mais fácil entendermos um nome que um número, e a possibilidade de facilmente podermos trocar os valores destas constantes torna o processo de testes bastante prático e simples de ser feito.

Outra forma de macro substituição interessante surgiria se tivéssemos em nosso programa uma linha do tipo `# define SQR(x) ((x)*(x))` e no meio do programa algo do tipo `SQR(7+a)`. Neste caso, o pré-processor substituirá esta última expressão por `((7+a)*(7+a))`. Se você reparar bem, o "x" de `SQR(x)` funcionou como um parâmetro.

Muitas das funções do C são feitas, na verdade, através de macro substituição, e não por chamadas de função como poderíamos supor. Por exemplo, a função `is.lower(x)`, que retorna true ou false dependendo se x for minúsculo ou não, é normalmente feita da seguinte forma: `# define is.lower(x) ((x) >= 'a') && ((x) <= 'z')`, onde `&&` significa and.

Em algumas ocasiões, como veremos a seguir, é interessante que o pré-processor passe a não reconhecer uma definição anterior. Neste caso é utilizada a diretiva `#undef` identificador.

- **Compilação condicional** — como o próprio nome indica, a compilação con-

SOFTWARE

PROGRAMAS DBASE II e III

Documentação e Depuração de programas DBASE ficou mais fácil com os produtos:

DB2 REF. COM (CPM)

DB3 REF. EXE (MS-DOS)

Permitem a listagem de programas fonte DBASE, mostrando as variáveis utilizadas, bem como as suas ocorrências.

O conjunto de palavras "reservadas" pode ser modificado pelo usuário com um processador de textos.

O melhor é o preço:

Cz\$ 1.600,00 (DBASE II) 8 bits

Cz\$ 1.900,00 (DBASE III) 16 bits.

Solicite uma listagem exemplo.

Entrega para todo o Brasil via sedex.

**MICROSOLUÇÃO CONSULTORIA
E SISTEMAS LTDA.**

Rua Evaristo da Veiga, 41 grupo 607
20.031 - Rio de Janeiro - RJ
Fone: (021) 240-9101.

dicional nos dá a liberdade de escolhermos quais partes do programa serão compiladas. Isto é feito a partir de informações do tipo "compile esta parte se tal variável foi definida" ou "compile esta parte se tal variável não foi definida". As diretivas utilizadas são: #if, #elif, #else, #ifndef, #endif e #endif.

Pelo que acabamos de ver sobre a linguagem C, suponho que você deva estar achando que o C é a maravilha das maravilhas, pois é rápido, compacto, portátil e potente. Apesar de tudo isto ser verdade, existem mais algumas coisas e estas algumas coisas poderão fazer com que você ame ou odeie o C. Vamos tentar clarear um pouco as coisas.

Quando uma pessoa decide entrar no mundo da informática, um dos passos mais importantes, senão o mais importante, é o da escolha da primeira linguagem de computação, pois disto dependerá a forma com que ela irá encarar um problema e estruturar o pensamento para montar os algoritmos e programas que resolverão este problema. É nesta escolha que estará implícito, com poucas exceções, as facilidades ou dificuldades que ela terá para aprender novas linguagens.

Se tivermos o Algol ou Pascal como primeira linguagem, provavelmente estaremos capacitados para aprender qualquer linguagem sem maiores problemas, pois estas linguagens nos fazem pensar

de forma estruturada e modular, e isto em computação é importantíssimo. Se soubermos uma linguagem deste tipo e desejarmos estudar BASIC ou FORTRAN, veremos que a tarefa é extremamente simples, e em pouco tempo teremos capacidade de fazer programas tão bons ou melhores do que as pessoas que já programem nestas linguagens há muito tempo.

O inverso normalmente não é verdadeiro, isto é, pessoas que tiveram o BASIC ou FORTRAN como primeira linguagem certamente apanharão um pouco para aprender bem e usar de forma eficiente Pascal ou Algol. Tanto isto é verdade que várias vezes ouvimos dizer: você está programando em Pascal como se fosse em FORTRAN.

O problema não é uma linguagem ser mais difícil ou mais fácil do que outra, e sim de se estar treinado a pensar de uma forma e ter que começar a pensar de outra.

É exatamente neste ponto que reside a maior dificuldade de se usar o C, pois se quisermos fazer programas realmente eficientes em C teremos que saber pensar em C e programar em C, e isto não é tão simples, mesmo para pessoas que já programam em outras linguagens.

Esta opinião não é só minha, pois várias pessoas que programam em Pascal e tentaram usar o C sentiram alguma dificuldade, apesar da estrutura da língua-

gem C lembrar bastante a do Pascal. Estas duas linguagens possuem muitas coisas em comum, e algumas instruções possuem a mesma sintaxe, contudo, muitas vezes as coisas se tornam um pouco confusas, principalmente quando se tenta usar pointers. Estas estruturas são usadas exaustivamente em C e funcionam de uma forma um pouco diferente da adotada pelo Pascal, isto é, algumas vezes podemos usar os pointers exatamente como usaríamos no Pascal e em outras não, o que é bastante desagradável.

Acredito que os programadores de Pascal se sairão bem melhor no aprendizado do C do que os programadores de FORTRAN ou BASIC, pois já levam uma enorme vantagem, que é a forma de pensar.

Resumindo, aprender (bem) o C não é tão fácil quanto gostaríamos que fosse, entretanto, o investimento pode ser extremamente compensador.

Com a palavra, os defensores e críticos do C.

Antonio Carlos Salgado Guimarães é formado em engenharia mecânica pela Universidade Santa Úrsula, no Rio de Janeiro, e trabalha atualmente como Programador do LNCC/CNPq, onde presta apoio técnico ao Projeto de Desenvolvimento de Software em Engenharia Mecânica para Mini e Microcomputadores.

INFORMÁTICA & ADMINISTRAÇÃO

**I&A
de dezembro
traz muitas
informações
importantes
para os
empresários
e suas
empresas.
Veja só:**

- FINANCIAMENTO PARA A COMPRA DE EQUIPAMENTOS — os programas do BNDES (Finame e Proinfo) e o leasing. Completa a matéria uma relação completa e atualizada de todos os produtos de informática cadastrados junto ao Finame.
- BUREAUX DE SERVIÇOS, UMA OPÇÃO PARA INFORMATIZAR A EMPRESA — como funcionam os bureaux, que serviços oferecem, o que pensam os usuários a respeito, e as dicas de um consultor sobre como escolher uma dessas empresas.
- A TOMADA DE DECISÕES E O EXECUTIVO DE INFORMATICA — artigo voltado para os administradores de CPD.
- IDÉIAS E SUGESTÕES PARA A IMPLANTAÇÃO DE MICROCOMPUTADORES EM PEQUENAS E MÉDIAS EMPRESAS — primeiro de uma série de artigos que mostram, passo a passo, como elaborar um plano diretor de informática para a sua empresa.
- NOTÍCIAS, AGENDA, BIBLIOTECA, EMPRESAS E FORUM.

INFORMÁTICA & ADMINISTRAÇÃO, a revista que não pode faltar na mesa do administrador atualizado.

Ansioso para continuar descobrindo seu TK90X? Então, prepare-se. Neste número MS traz endereços de mais rotinas internas do seu micro.

O mapa da ROM do TK90X

Alvaro Ferreira de Freitas Borja

Em MS nº 62 iniciamos o estudo dos endereços da ROM do TK90X, mostrando as rotinas de *restart* e tabelas; teclado; som; operação com o cassete; e manipulação de vídeo e impressora. Agora, apresentaremos, nesta segunda e última parte do artigo, os endereços das rotinas de execução; avaliação de expressões; rotinas aritméticas; e calculador de ponto flutuante.

ROTINAS DE EXECUÇÃO

11B7 Comando NEW.
12A2 Loop de execução principal. O loop principal estende-se do endereço 12A2h para o endereço 15AEh e ele controla o modo de edição, a execução de comandos diretos e a produção de mensagens.
1391-1554 Tabela das mensagens de erro.
155D Sub-rotina para adicionar/mudar uma linha em um programa BASIC que esteja na área de trabalho.
15AF Informações iniciais dos quatro canais de comunicação (K – teclado, S – vídeo, R – área de trabalho e P – impressora).
15C6-15D3 Tabela de dados correntes para o canal.
15D4 Sub-rotina para esperar por uma tecla.
15F7 Sub-rotina para abrir um canal. O registrador A deverá conter o número do canal (normalmente FDh a 03). Então, dependendo do dado corrente, um canal particular será aberto.
1615 Seta as flags apropriadas para os diferentes canais.
162D-1633 Tabela de códigos para os canais.
1634 Seta as flags para o canal K.
1642 Seta as flags para o canal S.
164D Seta a flag para o canal P.
1652 Sub-rotina para criar um espaço em uma área. O par de registros HL deverá conter o endereço da posição onde se deseja criar o espaço.
1655 Esta sub-rotina é usada pela anterior, sendo que permite criar N espaços. O par BC deverá conter o número de espaços que se deseja criar e o par HL o endereço da primeira posição a partir da qual deverá ser criado.
169E Esta sub-rotina é chamada quando se usa em RST 30h. Ela cria espaço entre a área de trabalho existente e a pilha do calculador.
16B0 Sub-rotina para limpar a área de edição e todas as posteriores.
16E5 Comando CLOSE #
1716-161B Tabela de dados para fechar o canal corrente.
1736 Comando OPEN #

1795 Comandos LIST e LLIST.
17F5 Ponto de entrada do LLIST. Abre o canal para a impressora.
17F9 Ponto de entrada do LIST. Abre o canal para o vídeo.
1855 Sub-rotina para imprimir uma linha BASIC. O par de registradores HL deverá conter o endereço de início da linha, isto é, o endereço do byte de maior valor do número da linha.
18C1 Imprimir um caráter em FLASH. O cursor de erro e os outros cursores são usados por esta sub-rotina.
18E1 Imprime o cursor (modo C, E, G, K ou L).
1925 Todos os caracteres/tokens em uma linha de um programa BASIC são impressos fazendo-se repetidas chamadas a esta sub-rotina.
196F Acha o endereço de uma linha. O número da linha deverá ser carregado no par de registradores HL. Esta sub-rotina retorna com o endereço inicial da linha ou da primeira linha seguinte (caso esta não exista) no par HL, e da linha anterior, no par DE.
19B8 Usada para achar a "próxima linha" na área de programa ou a próxima variável na área de variáveis.
19FB Esta rotina é usada para ler o número da linha na área de edição. Se esta não tiver número, isto é, uma instrução direta, então o número da linha é considerado 0 (zero).
1A1B Imprime o número das linhas de um programa em BASIC. Valores acima de 9.999 serão impressos incorretamente.
1A48-1B16 Tabela dos comandos BASIC.
1B17 Cheque da sintaxe.
1BB2 Comando REM.
1C01-1C0C Tabela da classe dos comandos.
1C0D Comandos classe 03. São comandos que podem ou não serem seguidos por um número. Exemplo: RUN e RUN 100.
1C10 Comandos classe 00. Não precisam de operando. Exemplo: COPY.
1C11 Comando classe 05. Exemplo: PRINT.
1C1F Comandos classe 01, 02 e 04. São usados por comando contendo variáveis. Exemplo: LET, FOR e NEXT.
1C22 Fornece os valores apropriados para as variáveis do sistema DEST (23621) e STRLEN (23666).
1C56 É usada pelas instruções LET, READ e INPUT para primeiramente avaliar e, então, atribuir valores para as variáveis previamente designadas.
1C96 Seta os parâmetros de cores.
1CBE Rotina usada pelas instruções PLOT, DRAW e CIRCLE para especificar a condição *default* (FLASH 8, BRIGHT 8 e PAPER 8).

ICDB Rotina usada pelas instruções SAVE, LOAD, VERIFY e MERGE.

ICEE Comando STOP.

ICFO Comando IF. Na entrada o valor da expressão entre o IF e o THEN é o último valor na pilha do calculador. Se este é de lógica verdadeira, então, a próxima declaração é executada; caso contrário, a linha é considerada encerrada.

ID03 Comando FOR. A entrada é feita com o valor inicial e o limite de FOR no topo da pilha do calculador.

ID86 Esta sub-rotina é usada para detectar a ocorrência de outros DATA, DEF FN ou NEXT em um programa BASIC.

IDAB Comando NEXT.

IDDA Sub-rotina de controle do loop do NEXT.

IDEC Instrução READ.

IE27 Instrução DATA. Durante a checagem da sintaxe, uma instrução DATA é checada para ver se contém uma série de expressões válidas, separadas por vírgulas. Porém, durante a execução do programa, ela é pulada.

IE42 Comando RESTORE.

IE4F Comando RANDOMIZE.

IE5F Comando CONTINUE.

IE67 Comando GOTO.

IE7A Função OUT. Os dois parâmetros da declaração OUT são colocados na pilha do calculador e usados diretamente.

IE80 Instrução POKE. Funciona de modo similar ao OUT.

IE85 Coloca os valores do topo da pilha do calculador em registradores simples (cada um em um registrador).

IEA1 Comando RUN.

IEAC Comando CLEAR.

IEED Comando GOSUB.

IF05 Testa a quantidade de memória disponível.

IF23 Comando RETURN.

IF3A Comando PAUSE. O período da pausa é determinado pela contagem do número de interrupções mascaráveis que ocorrem a cada 1/60 segundos.

IF54 Esta rotina é executada constantemente para fazer a leitura da tecla BREAK. Retorna com a flag de Carry setada, caso as teclas SHIFT e BREAK estejam pressionadas ao mesmo tempo.

IF60 Função DEF FN.

IFC9 Comandos LPRINT e PRINT. O canal apropriado é necessariamente aberto.

IFF5 Sub-rotina usada para imprimir um retorno de carro.

IFFC Esta sub-rotina é chamada pelas rotinas dos comandos

PRINT, LPRINT e INPUT.

2045 Teste do fim de impressão.

2089 Comando INPUT.

21B9 Sub-rotina chamada repetidamente, para cada valor *inputado*.

21D6 Retorna com a flag de zero resetada somente quando o canal K está em uso.

21E1 Rotinas de manipulação dos itens de cores.

2211 Rotinas de manipulação das variáveis do sistema que controlam as cores.

2294 Comando BORDER.

22AA Sub-rotina usada pelo comando PLOT para determinar o endereço de um pixel. A entrada é feita com o par de registradores BC, contendo as coordenadas do pixel, e retorna com o par HL, contendo o endereço do byte da área de vídeo que contém o pixel e o registro A apontando para a posição do pixel dentro do byte.

22CB Sub-rotina usada pela varredura da função POINT. Ela é entrada com as coordenadas de um pixel na pilha do calculador e retorna com o valor 1, se o pixel é cor do INK; ou 0, se da cor do PAPER.

22DC Instrução PLOT.

2307 Esta sub-rotina transfere dois números em ponto flutuante para o par BC.

2314 Carrega o registro A com um número em ponto flutuante que esteja no topo da pilha do calculador. O número deve ser entre 0 e 255.

2320 Instrução CIRCLE.

2382 INSTRUÇÃO DRAW.

247D Sub-rotina usada pelas instruções CIRCLE e DRAW para setar os parâmetros iniciais.

24B7 Sub-rotina usada pela instrução DRAW para traçar uma linha reta.

AVALIAÇÃO DE EXPRESSÕES

24FB Esta sub-rotina é usada para executar uma avaliação do resultado da próxima expressão. O resultado retornado é o último valor na pilha do calculador. Para um resultado numérico, o último valor será um valor em ponto flutuante. Porém, para um resultado string o último valor consiste de um conjunto de parâmetros. O primeiro valor dos cinco bytes é desprezado, o segundo e o terceiro bytes contêm o endereço de início da string, e o quarto e o quinto bytes contêm o

GRAVE SEU PROGRAMA DE GRAVADOR PARA GRAVADOR SEM PROBLEMAS

COM FILTRO FCA



Elimine erros de passagem de programas p/ seu micro

TECNISERVICE
EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS LTDA.

DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA



MAGNODATA
informática ltda.

Av. Paulista, 2644 — 8º Cj. 86
F: (011) 255.7653

Peek & Poke

SOFTWARE PARA CP 400 E COMPATÍVEIS

APLICATIVOS: Processador de Textos PPTXT0 c/ acentuação em português, Planilhas Eletrônicas, Bancos de Dados, Pacotes Integrados.

UTILITÁRIOS: Editor/Assembler, Expansor de Tela, Supertec, Compiladores, Copiadores, Etc.

GRÁFICOS: DUMP P-500, Esquemas Eletrônicos, Bjork Blocks, Comerciais, Graphicom e outros.

LINGUAGENS: LOGO em português, PILOT para professores e uso didático, PASCAL, CBasic.

JOGOS: Muitos títulos para mencionar aqui! Nossos catálogos mostram as telas dos jogos. Temos jogos exclusivos. Escolha melhor na Peek & Poke!

SOFTWARE PARA CP 500 / CP 300

- Processador de textos PPTXT 500 DISCO c/ acentuação.
- Planilha Eletrônica CALC-300. Única em Z-80 para versão K-7.
- Utilitários copiadores para fita e disco.
- Editor/Assembler, monitor MACMON e tutor de linguagem de máquina. Em fita ou disco. Aprenda Z-80!
- Compilador ZBasic. Produz código objeto com rapidez.

SOFTWARE PARA LINHA MSX

Revendemos cartuchos e fitas c/ os melhores preços. Desenvolvemos títulos próprios. Entre em contato.

A PEEK & POKE demonstra, garante e dá suporte permanente a seus programas. Venha conhecê-los ou solicite catálogo completo para o seu equipamento.

PEEK & POKE Microcomputação e Comércio Ltda.
Av. Brig. Faria Lima, 1864, Conj. 1102
01462 - São Paulo - SP. Fone: (011) 813.3277

TUDO SOBRE INFORMÁTICA AO SEU ALCANCE!



Seja qual for o assunto de seu interesse na área de Informática, vale a pena conhecer nossa seção especializada.

Nela você encontrará livros e revistas de todos os níveis, para principiantes, estudantes e profissionais, selecionados das mais diversas editoras.

Seção de Informática da LOJA DO LIVRO ELETRÔNICO

SP — Rua Vitória, 383 — Tel.: (011) 221-0683 — CEP 01210.

RJ — Av. Mal. Floriano, 143 — Sobrelaje
Tel.: (021) 221-2442 — CEP 20060.

ATENDEMOS PEDIDOS DO INTERIOR - CONSULTE-NOS

tamanho da string.
 2596-25AE Tabela das funções de avaliação.
 25AF Rotinas da avaliação de funções.
 26C9 Rotina de avaliação de variável.
 2795-27AF Tabela dos operadores OR, AND, <, >, =, + etc.
 27B0-27B6 Tabela das prioridades dos operadores.
 27BD Esta sub-rotina é chamada para avaliar a função definida por DEF FN.
 28B2 Esta sub-rotina é chamada a qualquer momento para fazer uma procura na área de variáveis ou de argumentos sempre que uma declaração DEF FN for requerida.
 2996 Sub-rotina normalmente usada para encontrar os parâmetros que definem uma string existente na área de variáveis ou para retornar com o par HL apontando para o endereço base de um elemento particular ou um número array. Quando chamada pela declaração DIM, esta sub-rotina somente faz um cheque da sintaxe.
 2AB1 Passa os valores que estão nos registradores A, B, C, D e E para a pilha do computador.
 2AFF Comando LET.
 2BA6 Passa qualquer valor numérico (da pilha do computador) ou string (da área de trabalho), para a devida posição dentro da área de variáveis.
 2BAF Continuação do comando LET.
 2BC6 Pega os parâmetros de uma nova string para testar se há espaço na memória para então a string ser finalmente transferida.
 2BF1 Transfere o valor no topo da pilha do computador (ponto flutuante) para os registros B, C, D, E e A, nesta ordem, sendo que B assume o valor do byte mais no topo e assim sucessivamente.
 2C88 Retorna com a flag de Carry setada, se o valor presente no registro A representa um dígito ou letra válida.
 2C8D Retorna com a flag de Carry setada, se o valor presente no registro A representa uma letra válida do alfabeto.
 2C9B Converte um número decimal em ponto flutuante. Esta sub-rotina lê o número decimal, dígito por dígito, e coloca o resultado no topo da pilha do computador.
 2D1B Retorna com a flag de Carry resetada, se o valor presente no registro A representa um dígito válido.
 2D28 Converte um valor binário absoluto que esteja no registrador A em um número com ponto flutuante e o coloca no topo da pilha do computador.
 2D2B Converte um valor binário absoluto que esteja no par de registros BC em um número com ponto flutuante e o coloca no topo da pilha do computador.
 2D3B Converte um número inteiro para ponto flutuante.

ROTINAS ARITMÉTICAS

2D4F Esta sub-rotina mostra o valor que está no topo da pilha do computador, que é o resultado da conversão de um número na forma xEn, onde n é um inteiro negativo ou positivo. A entrada na sub-rotina é feita com x no topo da pilha do computador e n no registro A.
 2D7F Esta sub-rotina coloca em DE um valor inteiro n (onde n varia de -65535 a +65535) da posição endereçada por HL. Sendo n normalmente o primeiro valor no topo da pilha do computador.
 2D8C Empilha um valor inteiro n (onde n varia de -65535 a +65535) da posição endereçada por HL e as quatro posições seguintes, ou seja, recoloca o primeiro valor do topo da pilha do computador.
 2DA2 Transfere um número em ponto flutuante que esteja no topo da pilha para o par de registradores BC. Se o resultado for maior que 65535, retorna com a flag de Carry setada. Se o resultado for negativo, então, a flag de zero é resetada. O byte de menor valor é copiado também no registro A.
 2DD5 Transfere um número em ponto flutuante que esteja no topo da pilha para o registrador A.
 2DE3 Imprime um número em um ponto flutuante.
 2F8B Multiplica cada byte DE por 10 e retorna com a parte inteira do resultado no registro C.
 2F9B Prepara um número em ponto flutuante para a adição.
 300F Operação de subtração.
 3014 Operação de adição.
 30C0 Prepara um número em ponto flutuante para divisão ou multiplicação, retornando com a flag de Carry setada, se o número for zero, colocando o sinal do resultado no registro A.
 30CA Operação de multiplicação.
 31AD Operação de divisão.
 3293 Recoloca na pilha do computador dois números inteiros transformando para cinco bytes em ponto flutuante, provenientes da operação binária da adição, multiplicação e divisão.
 3297 Recoloca um número no topo da pilha sob a forma de cinco bytes em ponto flutuante.

CALCULADOR DE PONTO FLUTUANTE

32C5-32D6 Tabela das constantes (0, 1, 1/2, π /2, 10).
 32D7-335A Tabela dos endereços.
 335B Sub-rotina do computador. Usada para executar os cálculos em ponto flutuante. Estes podem ser considerados de três tipos:

a) Operações binárias. Ex.: divisão, onde dois números em ponto flutuante são subtraídos para gerar um valor no topo da pilha do computador;
 b) Operações únicas. Ex.: co-seno, onde o valor no topo da pilha é trocado pelo resultado da função, gerando um novo valor no topo da pilha;
 c) Operações de manipulação, onde o valor no topo da pilha é copiado para os principais cinco bytes da área de memória do computador.
 33A1 Sub-rotinas DELETE.
 33A2 Executa uma operação aritmética simples.
 33A9 Teste de memória suficiente para colocar outro número em ponto flutuante na pilha do computador.
 33C0 Move um número em ponto flutuante para o topo da pilha do computador ou do topo da pilha para a área de memória do computador.
 3406 Localiza o endereço base para cada porção de cinco bytes da área de memória do computador para (ou de) onde um número em ponto flutuante será movido da (ou para a) pilha do computador.
 341B Usada para empilhar uma constante.
 342D Armazenar dados na área de memória do computador.
 343C Troca o primeiro número do topo da pilha do computador com o segundo, tipo um SWAP do FORTH.
 3449 Rotina para gerar as Séries de Chebyshev.
 346A Função ABS.
 346E NEGATE. Troca o sinal do valor no topo da pilha do computador.
 3492 Função SGN.
 34A5 Função IN.
 34AC Função PEEK.
 34B3 Função USR.
 34BC Função USR string.
 34E9 Testa se um número em ponto flutuante é zero. Este teste exige que os quatro primeiros bytes do número sejam zero. Retorna com a flag de Carry setada se o número é zero.
 34F9 Testa se o valor no topo da pilha é maior que zero. Coloca 1, se o valor for igual a zero, e 0, caso contrário.
 3506 Testa se o valor no topo da pilha é menor que zero. Coloca 1, se o valor for menor que zero, e 0, caso contrário.
 350B Seta o valor no topo da pilha para 0, se a flag de Carry está resetada; caso contrário, coloca 1.
 351B Operação lógica OR.
 3524 Operação lógica AND.
 352D Operação AND entre um número e uma string.
 353B Operações de comparação (<=<, <>, > = etc.).
 359C Executa concatenação de strings.
 35C9 Função CHR\$.
 35DE Função VAL e VAL\$.
 361F Função STR\$.
 3669 Função CODE.
 3674 Função LEN.
 367A Esta sub-rotina é usada somente pelo gerador de séries, o seu efeito é semelhante a um DJNZ, porém o contador é a variável do sistema BREG (23655).
 368F Executa um salto condicional, se o valor no topo da pilha do computador é verdadeiro.
 369B Finaliza as operações no computador (byte 38h).
 36A0 Retorna o valor inteiro do quociente INT (X/Y) no topo da pilha do computador, e o resto X-INT (X/Y) é colocado abaixo na pilha do computador. Onde Y é um número inteiro positivo colocado no topo da pilha e X um valor inteiro que esteja na pilha, porém, logo abaixo de Y.
 36AF Função INT.
 36C4 Função EXP.
 3713 Função LN.
 37AA Função COS.
 37B5 Função SIN.
 37DA Função TAN.
 37E2 Função ATN.
 3833 Função ASN.
 3843 Função ACS.
 384A Função SQR.
 3851 Executa uma operação binária tipo X elevado a Y ($X \uparrow Y$).
 386E-3CFF Área livre.
 3D00-3FFF Tabela do conjunto de caracteres, 8 bytes para cada caráter.

Álvaro Ferreira de Freitas Borja está cursando engenharia civil, na UFPA. Atualmente, trabalha como Desenhista-Projetista na Telepar, sendo também usuário dos micros TK83 e TK90X.

DEC.	HEX.	DESCRIÇÃO
0	0	ROM (0 - 12287) - interpretador BASIC;
12288	3000	ROM (12288 - 14335) - para uso do sistema (data, hora, transferência para fita etc.);
14336	3800	Memória de teclado (14336 - 15359)
15360	3C00	Memória de vídeo (15360 - canto superior-esquerdo, 16383 - canto inferior-direito);
16384	4000	Tratamento de interrupções - verificação de sintaxe;
16386	400C	Vetor de desvio <i>BREAK</i> - operações de varredura do teclado;
16409	4019	Chave minúscula / maiúscula (usando <i>SHIFT</i>) se o conteúdo for igual a 0 e só maiúscula, se o conteúdo for < > 0;
16412	401C	Intermitência do cursor. Piscante = 0, não piscante < > 0;
16416	4020	2 bytes. Endereço do cursor (MSB e LSB);
16419	4023	Caráter do cursor (conteúdo inicial = 176);
16424	4028	Número máximo de linhas por página + 1. O conteúdo inicial é 66;
16425	4029	Número de linhas já impressas por página + 1;
16427	402B	Comprimento máximo da linha impressa - 2. O valor máximo é de 255 (que é o conteúdo inicial);
16526	408D	Deverá conter o LSB para chamada de uma rotina USR;
16527	408E	Deverá conter o MSB para chamada de uma rotina USR;
16872	41E8	Buffer de leitura (entrada) para a RS-232-C
16880	41F0	Buffer de saída (gravação) da RS-232-C;
16888	41F8	Código de velocidade de transmissão/recepção da RS-232-C;
16889	41F9	Código de paridade/comprimento da palavra da RS-232-C;
16890	41FA	Chave de espera da RS-232-C. Se = 0 espera, se < > 0 não espera;
16913	4211	Chave de velocidade de transferência para a fita. Se = 0, 500 baud, se < > 0, 1500 baud;
16916	4214	Proteção contra deslocamento. Pode-se proteger até 7 linhas no topo da tela (0 - 7);
16919	4217	Hora (no formato HH:MM:SS) e data (MM/DD/AA). A hora é armazenada nos endereços 16919-16921 e a data nos endereços 16922-16924;
16928	4220	Determinador de E/S de 2 Bytes (16928 e 16929) → dispositivo original; *
16930	4222	Determinador de E/S de 2 bytes (16930 e 16931) → dispositivo de destino; *
17385	43E9	Memória reservada para programas/dados do usuário (até 65535).

* Estes endereços deverão conter o código ASCII do periférico desejado. Os periféricos são: Teclado (IKI), Vídeo (DO), Entrada Serial (RI), Saída Serial (RO), Impressora (PR).

Entre para o nosso time

Não deixe o seu talento dentro de uma gaveta. Se você tem interesse em tornar pública toda a sua criatividade, escreva para MICRO SISTEMAS, pois aqui temos espaço para seus artigos e programas.

Lembre-se que os textos remetidos à revista devem estar datilografados e, caso necessário, ilustrados com exemplos e fotos, além de figuras ou tabelas; já os programas devem ser acompanhados de cópias em disco ou fita, e se possível, de listagens impressas ou mesmo datilografadas.

Anexo ao material, o colaborador deverá enviar um breve currículo, seu endereço e telefone para contatos.

Todo o material publicado pela revista será remunerado, e os textos não aproveitados serão devolvidos aos autores.

Envie seu trabalho para REDAÇÃO/MICRO SISTEMAS:
RIO — Av. Presidente Wilson, 165/grupo 1210, Centro, CEP: 20030 — Rio de Janeiro — RJ.

SÃO PAULO — Rua Oliveira Dias, 153, Jardim Paulista, CEP: 01433 — São Paulo — SP.

Na próxima edição, não perca!

SIMULADORES DE VÔO

- Análise dos principais simuladores de vôo disponíveis no mercado interno e externo. São mais de quinze programas para todas as linhas de equipamentos.
- E mais um artigo sobre os aspectos gerais da simulação.

DRIVES

- Uma reportagem sobre a situação desses periféricos no mercado.
- Análise do novo drive da Microsoft para a linha MSX.

Linha ZX Spectrum

PAPER rápido

Esta dica simula o comando **PAPER** com a vantagem da tela não ser apagada pelo CLS obrigatório.

```
10 FOR C=0 TO 21 PRINT AT C :
  NT PNC+36:
20 NEXT C
30 INPUT "PAPER " :
40 FOR I=0 TO 21 PRINT AT I :
  OVER 1 PAPER P.
50 NEXT I GO
TO 30
```

Teotônio Rodrigo de Carvalho — MG

Linha MSX

Minimontador hexa

Este programa é um minimontador hexadecimal. Para usá-lo, digite **RUN**, responda ao **INPUT** com o endereço inicial e digite os códigos hexadecimais.

Em caso de erro, é só recommear pelo endereço errado.

```
10 CLS: INPUT "ENDEREÇO " : E: IF E<0 THEN E=
E+65536:
20 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(E),4);:PRINTU
SING" ***** " : E;:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(P
EEK(E)),2);" - " : POKE&HFCAB,255:A$=INPU
T$(2):PRINTA$:C=VAL("&H"+A$): IF A$>RIGH
T$("00" +HEX$(C),2) THEN END ELSE POKEE,C:
E=E+1:GOTO 20
```

João J. M. Gonçalves — MG

Linha TRS-COLOR

Abertura

Esta dica poderá ser usada para a apresentação de instruções de programas, jogos etc. Para aumentar as mensagens, aumente o número de condições de K entre as linhas 5020 e 5051, sendo esta a última.

Obs.: é mais uma adaptação da dica de Tarcio Nery, publicada em MS n.º 56.

```
9 CLS:GOSUB 5000
10 REM INICIO DO PROGRAMA PRINCIPAL
5000 S=225
5005 A$="*****MICRO SISTEMAS*****"
5006 A=LEN(A$):FOR T=1 TO A:E$=MID$(A$,T,1)
5011 PRINT@ S-1,E$;CHR$(62):
5012 SOUND200,1:S=S+1:NEXT T:FOR H=1 TO 500:NEXT H
5013 FOR G=224 TO 255:PRINT@ G,"
":PLAY"T245EG":NEXT G
5014 GOSUB 5016
5015 GOTO 5006
5016 K=K+1:S=225
5017 IF K=1 THEN A$=" AV.PRES.WILSON-165 GR 1210"
5019 IF K=2 THEN A$="===TELEFONE-(021)262-6306===
5020 IF K=3 THEN A$="**RIO DE JANEIRO-RJ-BRASIL**"
5051 IF K=43 THEN 5006 ELSE GOTO 10
```

Ademir Mota de Oliveira — MG



Envie suas dicas para a Redação de MICRO SISTEMAS na Av. Presidente Wilson, 165 - grupo 1210. Centro, Rio de Janeiro, RJ. CEP 20030

Linha APPLE

Alta resolução

Rode o programa abaixo e veja uma pequena amostra do modo gráfico de alta resolução do Apple:

```
5 C = 80
10 HGR2
20 HCOLOR= 2
30 HPLOT 0,0 TO 278,0 TO 278,191
  TO 0,191 TO 0,0
40 FOR I = 1 TO 278
50 Y = SIN ((6283184 / 278) * I)
  * C + 95
60 HPLOT I,Y
70 NEXT I
80 END
```

Obs.: varie o valor de C na linha 5 (de 2 a 94) e veja o resultado.

Marcelo Lima Reis — RJ

LINHA ZX81

Inversão localizada

Rode esta dica e responda o número de caracteres que você deseja inverter. Após isto, digite **RAND USR 16514** e veja o resultado. Crie uma linha REM com 25 caracteres e entre com o bloco em Assembler.

```
16514 - 2A 0C 40 11 00 00 06 00
16522 - 23 19 7E FE 76 28 07 C6
16530 - 80 77 23 10 F5 C9 23 18
16538 - F1
```

Agora digite a parte em BASIC:

```
10 PRINT "QUANTOS CARACTERES ?"
20 INPUT QC
30 IF QC<0 OR QC>255 THEN GOTO 10
40 POKE 16521,QC
50 CLS
60 PRINT "LINHA => "
61 INPUT A
65 PRINT "COLUNA => "
70 INPUT B
80 CLS
85 LET C=A*33+B
86 LET D=INT (C/256)
90 LET E=C-(D*256)
100 POKE 16518,E
110 POKE 16519,D
```

Obs.: não passe das coordenadas 21,31 para não correr o risco de perder o seu programa.

Max Junginger — RS

Linha MSX

Relógio

Coloque um relógio na tela do seu MSX:

```
10 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
20 CLS:INPUT H,M,S:SCREEN3
30 ONINTERVAL=60GOSUB1000:INTERVALON
40 GOTO 40
1000 BEEP:CLS:S=S+1:IF S=60 THEN S=0:M=M
+1:IF M=60THENM=0:H=H+1:IFH=13THENH=1
1010 PRESET(0,90):PRINT#1,USING"##:":";H;M
;:PRINT#1,USING"##:":";S:RETURN
```

João J. M. Gonçalves — MG

Linha ZX Spectrum

PLOTS

```
1 REM MARCOS DIAS DE SOUZA
2 CLS
3 INK 0
100 PRINT AT 0,0;"qual a primei
ra cor desejada?"
11 INPUT V
12 FLASH 1 PRINT AT 0,0;"qual
segunda cor desejada?" FLASH
13 INPUT Z
14 CLS
15 FLASH 1: PRINT AT 0,0;"digi
te o numero de PLOTS deseja-do"
16 INK 0
17 INPUT A
18 INPUT B
19 FOR C=0 TO 255
20 FOR D=0 TO 255
21 INK Z: PLOT D,C
22 INK V: PLOT C,D
23 NEXT D
24 NEXT C
25 PAUSE 100
26 INK 0
27 GOTO 8
```

Use esta dica e veja um tipo de utilização do comando PLOT:

Marcos Dias de Souza — RJ

Linha TRS-COLOR

Buraco negro

Rode este programa e tenha um visual típico de filmes de ficção científica, como se estivéssemos na saída de um "Buraco negro", observando um planeta em eclipse ao longe.

Arthur F. Ankerkrone — SP

```
10 "FICCAD CIENTIFICA
ARTHUR F. ANKERKRONE
20 PMODE 4,1:PCLS:SCREEN 1,1
30 FOR A=0 TO 255 STEP 15:LINE(A
,191)-(0,A),PSET:LINE(A,0)-(255
,A),PSET:NEXT A
40 FOR X=1 TO 100:PSET(RND(255),
RND(191)):NEXT X
50 CIRCLE(70,96),15,3:PAINT(70,9
6),3,3
60 FOR Y=0 TO 14:CIRCLE(70,96),Y
,2:NEXT Y
70 GOTO 70
```

Linha APPLE

Manipulando o vídeo

As dicas abaixo o ajudarão muito na manipulação do seu vídeo:

a) Salvar em disco a tela de texto ou a tela de baixa resolução gráfica:

BSAVE TELA,A0400,L03FF ou BSAVE TELA,A1024,L1023

b) Salvar em disco a tela de alta resolução gráfica número 1:

BSAVE TELA,A02000,L01FFF ou BSAVE TELA,AB192,LB191

c) Salvar em disco a tela de alta resolução gráfica número 2:

BSAVE TELA,A04000,L01FFF ou BSAVE TELA,A16384,LB191

Eduardo Saito — SP

Linha TRS-80

Aumente a memória

Esta dica, na verdade um POKE, aumenta em pouco mais de 1 Kb a memória disponível para programas em BASIC, mas só funciona com pelo menos um drive.

Basta entrar no BASIC disco e, antes de mais nada, digitar:

POKE 16548,1:POKE 16549,102:NEW e dar ENTER.

Feito isto, dê um PRINT MEM e veja o resultado.

Edison Assumpção Tação — PR

Linha ZX Spectrum

Efeitos na borda

Provoque um efeito interessante no vídeo do seu micro, fazendo com que a borda fique dividida em várias cores que se movimentam.

```
10 PAUSE 1 BORDER 0 BORDER 1
BORDER 2 BORDER 3 BORDER 4
BORDER 5 BORDER 6 BORDER 0
20 OUT 0,0 OUT 0,1 OUT 0,2
OUT 0,3 OUT 0,4 GOTO 20
```

Se você retirar a linha 20 e acrescentar um GOTO 10, no final da linha 10, as cores ficarão paradas.

Cleidinei e Cledimar Silva — PA

Linha ZX81

VERIFY no ZX81

Se você possui um TK85, talvez não saiba, mas este micro possui um comando VERIFY, a mesma rotina que verifica a gravação de dados e permite checar uma gravação normal de 300 bauds.

Para utilizá-lo, digite o comando direto PRINT USR 9816, após ter salvo um programa e rebobine

a fita como se fosse ler novamente. Após a verificação, surgirá no vídeo um código de reportagem cujo significado está no capítulo 29 do manual.

Esta dica também é válida para os possuidores do CP-200S e os códigos de reportagem, neste micro, estão no apêndice E do manual deste micro.

Paulo Marques Figueira — SP

MS**SERVIÇOS** Serviços Serviços Serv

Proprietário de

MSX — CONHEÇA-O

Análise do Hardware, Software e Assembler curso dado pela escola que fez o treinamento da Rede de Assistência Técnica Gradiente. Não requer conhecimento prévio de Eletrônica ou Software.

Em convênio com

HARDWARE**CURSO SIGMA Σ**

• Acompanha apostila, esquema c/fita cassete c/editor Assembler e outros softwares.

Cursos brevemente em outros estados.

Temos também cursos de Hardware e Assembler.

Rio de Janeiro — Rua Sampaio Viana, 232 — Tel.: (021) 234-7873
São Paulo — Rua Madre Cabrini, 87 — Vila Mariana — Tel.: (011) 572-7758

**MICRO**

MANUTENÇÃO E COMÉRCIO DE MICROCOMPUTADORES LTDA.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

Prológica, Apple, Elebra e Racimec.

VENDA DE MICROCOMPUTADORES E PERIFÉRICOS

Prológica, Elebra, Racimec, Drives, Cabos, Caixas Computadoras e Placas Microsol.

CONTRATOS DE MANUTENÇÃO COM COBERTURA TOTAL DE TODAS PEÇAS INCLUSIVE DRIVE.

LANÇAMENTO DO ANO**PLACA GRÁFICA DE ALTA RESOLUÇÃO**

TRANSFORME SEU CP 500 NUM PODEROSO GERENCIADOR DE GRÁFICOS DE ALTA RESOLUÇÃO.

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDEDORES.

CONSULTE-NOS.

M. C. MICRO MANUTENÇÃO E COMÉRCIO DE MICROCOMPUTADORES LTDA.

Rua Augusto Severo, n.º 176 - 4.º andar - Rio de Janeiro

Tel.: (021) 252-9245/252-7690/252-7370

**SOFT-TAPE INFORMÁTICA
TK-90X**

A maior linha de Jogos e Aplicativos do mercado. Novidades recém-chegadas da Europa.

Peça nosso catálogo e confira. Nossa especialidade é o TK-90X.

Correspondências para:

Rua Medeiros Passaro, 21 - 2.º andar - CEP.: 20.530 - Tijuca - Rio de Janeiro - Fone: (021) 238-5735

ATENÇÃO ESCOLAS

Devido ao grande sucesso alcançado com o método de ensino de **COMPUTAÇÃO PARA CRIANÇAS**, estamos oferecendo a possibilidade de implantação deste sistema em sua escola. Maiores informações na:

microboys

"Escola de Computação para Crianças", com o Eng. David Zumerkorn, à Al. Campinas, 1213, São Paulo, telefone: 287-5340.

MSX

ASSOCIE-SE AO MELHOR E MAIOR CLUBE DOS USUÁRIOS DE MICROS DA LINHA MSX.

TEMOS MUITO A OFERECER. CONFIRA!

SOLICITE INFORMAÇÕES.

**ÁGUA INFORMÁTICA
LTDA.**

R. Mq. de São Vicente, 378
Gávea - CEP: 22451
Rio de Janeiro - RJ.



Cz\$ 143,00
250 PÁGS

PARA TK2000 E APPLE
EXPLICAÇÃO DETALHADA DAS INSTRUÇÕES DO 6502.
APRENDA A FAZER MOVIMENTOS E DESENHOS EM ALTA RESOLUÇÃO.
VÁRIOS EXEMPLOS DE MOVIMENTOS EM ASSEMBLER COM LISTAGEM COMENTADA: URSO, DINOSAURO, PESSOA, PÁSSARO, ETC.
EXPLICAÇÃO DA TRANÇA: TK2000.
INDICADO PARA USUÁRIOS INICIANTE OU EXPERIENTES.

FAÇA SEU PEDIDO JÁ
ENVIE CHEQUE NOMINAL
PARA MIYATEC — CX. POSTAL 129 — S.J. DOS CAMPOS — SP — 12200

ABRINDO AS PORTAS E**FECHANDO
NEGÓCIOS
ALPHASIER**

- A Solução em Informática
- Contratos de Manutenção
- Atendimento a Domicílio
- Serviço em Garantia
- Venda de Computadores e
- Suprimento
- Prológica e outros

SISTECO — SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO LTDA.

Rio — Avenida Nilo Peçanha, 50 — Gr. 2201 — Centro — Tels.: (021) 220-9613/220-9657

São Paulo — Avenida São Gualter, 288 — Vila Argentina — Tels.: (011) 832-9701/831-4392

MS**SERVIÇOS**

VIDEO TEXTO

VIA TK-85
RSVDI-01

Finalmente as usuárias de micros TK-85, poderão acessar a central VIDEOTEXTO a qual lhe oferece um mundo de informações ao alcance de seus dedos.

Ex: Videotexta, Telebradesca, Lista telefônica, Sampa, etc.

Um sistema fácil de ser operado. Basta encaixá-la na saída de EXPANSÃO de seu micro e ao ligá-la, instantaneamente o programa aparecerá com a tela de apresentação, pois a programa está gravada em EPROM.

CARACTERÍSTICAS DO SISTEMA

Interface plena com programa protocolo videotexto da Telesp.

Modem de Comunicação telefônica padrão 1200/75 Baud CCITT.

RENSI
eletrônica

Rensi Eletrônica Digital Ltda. Tel: 93-9828

Rua Padre Raposo, 963 - Mooca - 03118 - São Paulo - SP.



Login Informática

C

"A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO"

ADIANTE-SE AO FUTURO!
APRENDA HOJE A LINGUAGEM QUE SERÁ
PADRÃO AMANHÃ, COM O DOMÍNIO
DOS SISTEMAS UNIX-LIKE
SOBRE OS DEMAIS.

TURMAS ABERTAS E FECHADAS.

LOGIN INFORMÁTICA LTDA.

AV. N. S. COPACABANA, 681-5/315 - RJ
CEP 22060 TEL. (021) 237-3170

**TEMOS
QUALQUER**

PROGRAMA
P/TK-90X
LIGUE-NOS

(011) 287-5340

c/DAVID



MICROCENTER

COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

APRESENTA

A nova marca de
SOFT MSX

APLICATIVOS
JOGOS
EDUCATIVOS

E MAIS: CURSOS, MICROS E ACESSÓRIOS

Atendemos todo Brasil
Solicite Catálogo

MICROCENTER COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA LTDA.
Av. Castelo Branco, 800 - S/106 - São Francisco
65075 - São Luís - Maranhão
TELE-MICRO: (098) 227-1615



DOMINE O SEU
COMPUTADOR
COM OS LIVROS

MICROKIT

77 PROGRAMAS PARA A LINHA MSX

CZ\$ 179,00

ATRAVÉS DE PROGRAMAS, JOGOS
E ROTINAS, O LEITOR DESENVOLVERÁ
AS SUAS POTENCIALIDADES COMO
PROGRAMADOR DE FORMA DIVERTIDA E
EFICAZ COM O SEU MSX

LANÇAMENTO
LINHA MSX

PROGRAMAS COMERCIAIS DA LINHA APPLE

P/OS COMPATÍVEIS COM APPLE E TK2000

TRÁS A LISTAGEM COMPLETA DOS PRO-
GRAMAS, DOCUMENTAÇÃO E FLUXOGRAMA.

VOL 1 3. EDIÇÃO CZ\$ 99,00 VOLUME 2 CZ\$ 89,00

MAQUINETA, CONTADOR DE ESTOQUE E
CONTAS A PAGAR E RECEBER.

UTILITÁRIO DE ARQUIVOS, CANCELAMENTO DE
CLIENTES COM EMISSÃO DE FATURAS
DUPLICATAS E CONTROLE DE VENDAS.



77 PROGRAMAS PARA A LINHA APPLE

P/OS COMPATÍVEIS COM APPLE E TK2000

3. EDIÇÃO CZ\$ 86,00

ATRAVÉS DE JOGOS E PROGRAMAS EDUCA-
TIVOS VOCÊ SERÁ INDUZIDO A PENSAR,
RESOLVER PROBLEMAS, E TOMAR CONHE-
CIMENTO DE COMO PODERÁ USAR BEM O
COMPUTADOR, DE FORMA SIMPLES E DI-
VERTINDO-SE.

USANDO O VISIPILOT

2. EDIÇÃO CZ\$ 77,00

O AUTOR FAZ UMA ANÁLISE COMPLETA E
EXEMPLIFICADA DO PROGRAMA VISIPILOT
(GRÁFICOS) E MOSTRA COMO TIRAR DA-
DOS, DO SEU, INTERAGIR, COM OS
PROGRAMAS VISICALC E SUPERVISICALC

USANDO O ASSEMBLER 6502

P/OS COMPATÍVEIS COM APPLE E TK2000

3. ED. CZ\$123,00

EXEMPLOS PRÁTICOS E DESCRIÇÃO DAS
INSTRUÇÕES DO MICROPROCESSADOR 6502
QUE PODERÃO SER APLICADAS EM QUAL-
QUER COMPUTADOR QUE TENHA ESTE
MICROPROCESSADOR. ESTE LIVRO PODE
SER USADO POR UMA PESSOA QUE NUNCA
PROGRAMOU ANTES O ASSEMBLER.

CARLOS ALBERTO D'ABREU
FRANCISCO S. LIMA

USANDO O

ASSEMBLER

6502

LANÇAMENTO
ROTINAS INTERNAS DO APPLE

CZ\$ 149,00

CONHECENDO AS ROTINAS INTERNAS
DO APPLE VOCÊ AUMENTARÁ SUA
PRODUTIVIDADE COMO PROGRAMADOR
TANTO EM BASIC COMO EM ASSEMBLER,
REDUZINDO ESFORÇOS DE PROGRAMAÇÃO.

USANDO O PROC. TEXTO MAGIC WINDOW

CZ\$ 99,00

PROCURA APOIAR AOS USUÁRIOS DO APPLE
NA ELABORAÇÃO AUTOMÁTICA DE TEXTOS,
PARA QUE BOAS IDEIAS POSSAM SER
DOCUMENTADAS E DISSEMINADAS.

77 PROGRAMAS PARA LINHA TRS

CP300/400/500/601/800

TRS COLOR E OUTROS

CZ\$ 86,00

VOCÊ TERÁ 77 PROGRAMAS EXEM-
PLIFICADOS VISANDO PROPICIAR
O SEU DESENVOLVIMENTO COMO
PROGRAMADOR, ALÉM DE DIVERTI-LO

CURSO DE BASIC PROGRAMA AVANÇADO
LINHA SINCLAIR

CZ\$ 66,00

PROCURA CONDUZIR O USUÁRIO A CONSTRUIR SEUS
PRÓPRIOS PROGRAMAS. POSSUI FLUXOGRAMA E UMA
EXPLICAÇÃO COMENTADA DOS PROGRAMAS E DE SUA
MONTAGEM. ENSINA A DESPROTEGER PROGRAMAS.

47 PROGRAMAS PARA ZX SPECTRUM/TK901

CZ\$ 77,00

ATRAVÉS DE PROGRAMAS JOGOS E EXERCÍCIOS PRÁTICOS
O AUTOR LEVA-O A EXERCITAR PROGRESSIVAMENTE A
PROGRAMAÇÃO E UTILIZAÇÃO DO ZX SPECTRUM E TK901.

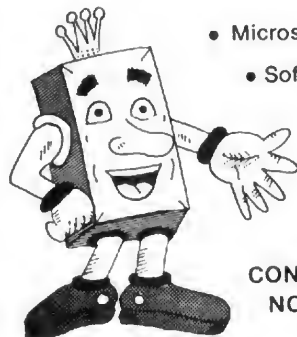
FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

- ☐ 77 PROGRAMAS MSX
☐ PROG. COMERCIAIS V.1
☐ PROG. COMERCIAIS V.2
☐ 77 PROG. APPLE
☐ USANDO O VISIPILOT
☐ USANDO O ASSEMBLER
☐ USANDO AS ROT. INT. APPLE
☐ USANDO PROC. TEXTO
☐ 77 PROG. TRS
☐ CURSO BASIC AVANÇ.
☐ 47 PROG. P/SPECTRUM

VOCÊ TERÁ 2 OPÇÕES:

- ☐ ENVIAR CHEQUE NOMINAL A MICRO-KIT INFORMÁTICA OU
☐ REEMBOLSO POSTAL
NOME.....
END.....
CNPJ.....CIDADE.....ESTADO.....
RUA VISCONDE DE PIRAJÁ S/N BRUNO JAWS
CEP 22419 - RIO DE JANEIRO - RJ TEL (021) 5214630

NOSSAS PUBLICAÇÕES ESTÃO À VENDA NAS LIVRARIAS DE SUA CIDADE

MS**SERVIÇOS Serviços Serviços Serviços****O "PACOTÃO" OFERECE:**

- Micros
- Software
- Assistência Técnica IBM/PC, XT e AT
- Suprimentos
- Acessórios Periféricos

CONSULTE
NOSSOS PREÇOS!

LIGUE JÁ!
(011) 276.8988

DATAROAD

Rua Luiz Goês, 1894 — São Paulo
CEP 04043 — Telex: (011) 37755 DTRD

APPLE SOFT?

A resposta é...

**MAGIC
WORLD
CLUB**

Que oferece para você o maior acervo da Brasil em programas para II, IIe e ILC. Passui sempre as últimas novidades em utilitárias e jogos. Escreva poro nós para conhecer-nas melhor.

Caixa Postal 62521
São Paulo - 01214 - SP.



FLS Panther Informática Ltda.
EASY APPLE/PC CLUB
O MAIS SENSACIONAL

APPLE CLUB
DO PAÍS

PROMOÇÃO DE
INAUGURAÇÃO

NOVIDADES PARA PC

CAIXA POSTAL 66149
CEP 05369
SÃO PAULO — SP



PARA
PROBLEMAS
TÉCNICOS
USE
A CABEÇA



**O BEL-BAZAR
ELETRÔNICO**

onde você AINDA
encontra preço
e qualidade
de ANTIGAMENTE!

PARA PROBLEMAS COM MATERIAL DE
DESENHO — PINTURA — ENGENHARIA
— PAPELARIA — ESCRITÓRIO MÁQUINAS P/
ESCRITÓRIO E SUPRIMENTOS EM GERAL

AV. ALMIRANTE BARROSO, 81 — Lj. "C"
Tels.: 262-9229 — 262-9088 — 240-8410
CASTELO — RIO DE JANEIRO

BAMICRO

BANCO DE DADOS

O MAIOR FORNECEDOR
DA INFORMÁTICA DO SUL
DO ESTADO DO RIO DE
JANEIRO.

DISTRIBUIDOR:
VERBATIM (disquetes)
EMAG (fita impressora)
INTERPRINT (formulário)

(0243) 22-1421
22-1315

AV. JOAQUIM LEITE, 396
S/401 CENTRO
BARRA MANSA — RJ



Color Computer Club

Se você possui um CP 400, HOTBIT, EXPERT, TK 90X, TK 95 ou outra compatível com um deles, não pode perder esta chance de usufruir com economia de: PROGRAMAS, MANUAIS, LIVROS, REVISTAS, CURSOS, DICAS, BOLETINS MENSAL E OUTROS. Liberte todo o potencial do seu micro. Escreva-nos hoje mesmo para receber informações detalhadas e cupom de inscrição.

Rua Japicanga, 101/301 - Prado
CEP 50.720 - RECIFE - PE
FONE: (081) 227.0443

SOFTWARE BARATO!

A ALFAMICRO coloca a sua disposição os melhores programas do mercado internacional ao menor preço.

PROGRAMAS PARA APPLE

Escolha os seus entre mais de 3.000 títulos que cobrem as mais variadas aplicações a Cz\$ 35,00 por disco

PROGRAMAS PARA CP-500

Os mais famosos títulos a Cz\$ 45,00 por disco.

POSSUIMOS TAMBÉM PROGRAMAS PARA IBM-PC e S-700

Escreva já! E receba nosso catálogo.

ADQUIRA PELO CORREIO PERIFÉRICOS E ACESSÓRIOS PARA APPLE E IBM-PC PELOS MELHORES PREÇOS.

CONSULTE-NOS. COBRIMOS QUALQUER OFERTA!

ALFAMICRO INFORMÁTICA
Cx. Postal, 12.064 — 02098
F. 011 - 950-8998 - São Paulo - SP

COMPUCLUB

Um CLUBE MUITO ESPECIAL
Para usuários dos equipamentos
TK-85, TK90X, CP-400, CP-500, HOTBIT
e compatíveis.

ACREDITE!
VOCÊ VAI ME FAZER
MUITO FELIZ SE ENTAR
PARA O COMPUCLUB



AGORA MUITO MELHOR,
ATENDENDO TAMBÉM A LINHA MSX
VOCÊ RECEBE INTEIRAMENTE
GRATIS:

- Edições bimestrais do Compuclub News, um boletim de muita classe, com notícias do mundo da informática, programas de jogos, aplicativos e dicas especiais para o seu equipamento.
- A cada 30 dias, programas amplamente documentados, com seus manuais de instrução, gravados em fita.
- Atendimento em disquete para usuários da linha TRS-80 mod III que dispõem dessa facilidade.

E tem mais: Todos os meses
você concorre a micros e
outros prêmios.

NO COMPUCLUB...

- Não há mensalidades;
- E você escolhe os softs que deseja.

Solicite, ainda hoje, informações detalhadas acerca de como participar do COMPUCLUB. Não se esqueça, porém, de mencionar o equipamento que possui.

COMPUCLUB — Caixa Postal 46 — CEP 36570 — Viçosa, MG.



SILVA F. V. V. (organizador),
Linguagem C — Programação e aplicações, Livros Técnicos e Científicos Editora.

Linguagem C é endereçada a profissionais de processamento de dados de diversos níveis, pois fornece explicações fundamentais para quem começa a programar,

dá informações ao programador experiente sobre particularidades em C e serve como guia de referência para aqueles que já programam nesta linguagem.

O livro é dividido em duas partes: na primeira, o leitor conhece os conceitos teóricos necessários ao aprendizado de C; já na última parte os autores fornecem informações mais complexas que vão permitir a construção de programas e a comparação de C com outras linguagens de programação.

SETZER, V. W., *Bancos de dados*, Editora Edgard Blücher.

Este livro introduz aos conceitos fundamentais de Banco de Dados, tratando desde a parte conceitual e projeto dos modelos de dados até detalhes de implementação física. São enfocados os seguintes assuntos: conceitos básicos de BD em todos os níveis de abstração; modelos de dados que o usuário deve seguir no uso de gerenciadores de BD; características externas desses gerenciadores; detalhes de suas estruturas internas; e técnicas de projeto tan-

to a nível conceitual como dos modelos de dados para uso dos gerenciadores.

Além desses tópicos, o autor abordou de maneira bastante original alguns assuntos como, por exemplo, os diagramas Relacional, de Rede e Hierárquico e dedicou um capítulo ao Modelo Relacional não-normalizado.

SINCLAIR, I. R., *Sub-rotinas BASIC para CP 500 e compatíveis*, Editora Campus.

Visando facilitar a programação em BASIC, poupando tempo e esforço, este livro reúne listagens e relação de variáveis para muitas sub-rotinas utilizadas com frequência pelo programador. A cada conjunto de sub-rotinas foi destinado um capítulo; são eles: Saida; Técnicas de entrada; Procurando e ordenando; Operações com arrays e matrizes; Gráficos e grafos; e Arquivos de dados com cassete.

Embora a obra seja destinada aos usuários de TRS-80, as sub-rotinas são acompanhadas de comentários que permitem ao leitor adaptá-las a outros equipamentos.

LIVROS RECEBIDOS

- EBRAS — Visicalc, aplicações comerciais;
- Editora Campus — Manutenção de micros; Lisp para micros; PC Assembler; Redes Locais e Vídeo Games;
- Editora Atlas — dBase III programado e Supercalc 2 e 3;
- Editora Nobel — Grafix, a impressora ao alcance de todos;
- Editora Aleph — Usando o disk drive no MSX;
- Cone Editora — A linguagem Assembly e Dicionário técnico de eletrônica — Inglês/Português.

ENDEREÇO DAS EDITORAS

Editora Campus — Rua Barão de Itapagipe, 55, CEP 20261, tel.: (021) 284-8443, Rio de Janeiro;
Editora Edgard Blücher — Rua Pedroso Alvarenga, 1.245/22, CEP 04531, tel.: (011) 852-5366, São Paulo.
Livros Técnicos e Científicos Editora — Rua Vieira Bueno, 21, CEP 20920, tel.: (021) 580-9374, Rio de Janeiro.

Micro Sistemas

	PAG.
Agua Informática	68
A.H.Z.	68
Altamicro	70
Alphasystem	30
Antenna	63
Avel	7
Bamicro	70
Bel Bazar	70
Brasil Trade Center	9 e 53
C.B.I.	33
Centraldata	27
Cibertron	8
Ciência Moderna	28
CNTK	31, 57 e 69
Color Computer Club	70
Compuclub	58 e 70
Dataroad	70
DW Informática	73
Elgin	48
Engesoft	47
Fair	55
Filices	37
Guardian	11
Hardware	68
Intelsoft	25
J.V.A. Microcomputadores	23
KMP	29
Login	69
Magic World	70
Magnodata	32
Microcenter	69
Microdigital	4*
Micro Idéias	43
Micro Kit	69
Micromaq	5
Micro's Informática	41
Microsolução	60
Mig Eletrônica	49
Miyatec	68
Nassajon	13 e 59
Occidental Schools	35
Panther	68
Peek & Poke	63
PSI	36
RB Consultoria	42
Red Software	32
Red Soft	15
Rensi	69
Sisteco	68
Soft Tape	68
Stop Icaral	38 e 39
Suporte	51
Susu	32
Techservice	63
Tekbox	19
Tropic	2* e 3* capes

PROJETOS & SERVIÇOS Micro Sistemas

Assinatura Anual

- ☐ Sim, desejo fazer uma assinatura anual da revista MICRO SISTEMAS, pela qual pagarei Cz\$ 140,00

MS destaque (EM CP/M E NEWDOS)

Sim, desejo receber o serviço Sistema de Contabilidade LOGCONT, na forma de:

- ☐ Manual (Cz\$ 200,00) ☐ Completo (Manual, disquete e listagem) (Cz\$ 700,00)
☐ Listagem (Cz\$ 150,00) (Consulte MS n.º 57)

Projeto MICRO BUG

Sim, desejo receber

- ☐ a fita MICRO BUG, com cartão de referência, pela qual pagarei Cz\$ 75,00

Digitação não é mais problema

peço enviarem pelo correio o serviço

- ☐ **MSsave** Cz\$ 45,00 ☐ **MSlist** Cz\$ 18,00
Programas de interesse MS n.º pag. Valor

Para isto estou enviando o cheque n.º no valor de Cz\$ _____ à ATI Editora.

Nome _____ Estado _____
Endereço _____ Tel.: _____
Cidade _____
Cidade _____
DATA _____ / _____ / _____ ASSINATURA _____

ATI EDITORA LTDA Av.: Presidente Wilson, 165/1210 - CEP 20030
Rio de Janeiro/RJ - Tel.: (021) 262-6306

Se você sempre quis conhecer e explorar melhor os fantásticos recursos gráficos e sonoros que o seu MSX lhe oferece, aqui está a sua chance, esta é a primeira lição do curso de ...

Linguagem de máquina no MSX (I)

Daniel José Burd

Este curso vem para auxiliar aqueles que possuem fundamentos em linguagem de máquina e que desejam conhecer e, conseqüentemente, se comunicar com os auxiliares do microprocessador Z80 no MSX. O curso é composto de oito aulas, distribuídas da seguinte forma:

- Aula 1 – Apresentação da arquitetura do MSX;
- Aula 2 – O armazenamento da tela na RAM (VRAM);
- Aula 3 – Uso do teclado e do gravador cassete;
- Aula 4 – Sprites e animação;
- Aula 5 – Som no MSX;
- Aula 6 – Hooks ou traps;
- Aula 7 – Chamadas úteis da ROM; e
- Aula 8 – Programa exemplificando as principais técnicas vistas no curso.

Bem, vamos agora começar a nossa exploração pelo incrível reino do MSX. Boa viagem a todos!

APRESENTAÇÃO

Se o cérebro do computador é o microprocessador por ele usado, então o MSX, TK90X, Ringo etc., que possuem o mesmo microprocessador (Z80), são basicamente iguais?

Não exatamente. O microprocessador é o cérebro do computador, porém concluir que micros com o mesmo cérebro sejam iguais não seria correto.

O que existe de comum nesses computadores é a linguagem de comunicação entre o programador e o cérebro do computador (que é a linguagem de máquina ou Assembly). Se você conhece a linguagem de máquina do TK90X, poderá usá-la no MSX ou Ringo, pois é a mesma. Ah! Então os micros são iguais?

Se olharmos cuidadosamente o conjunto de instruções Assembly do microprocessador Z80 (que é usado no MSX), veremos que não existe uma instrução sequer que lide com gráficos e nem tão pouco uma instrução que gere sons. Todas as instruções, sem exceções, lidam com números e memórias. Mas quem faz os gráficos e sons do computador, já que o Z80 é incapaz?

Existem peças (circuitos) especializados em som, gráficos e outras funções diversas que veremos mais tarde. O circuito de

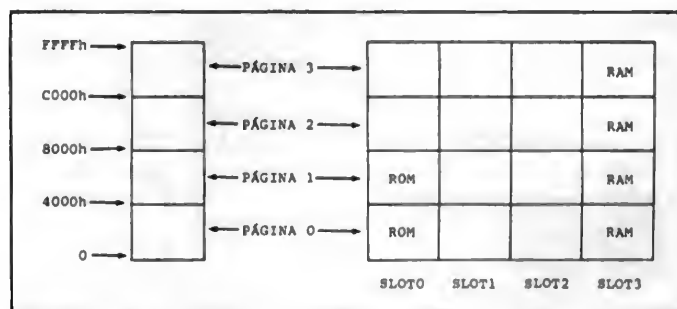


Figura 1 – Sistema de slots do MSX

som é que determina as características sonoras do computador e não o microprocessador. É verdade, no entanto, que o microprocessador comanda esse circuito.

Portanto, o computador é provido com o mais potente microprocessador existente e, no entanto, esquecem de supri-lo de um circuito gráfico; este computador será incapaz de colocar um ponto sequer na tela, da mesma forma que se colocarem um circuito gráfico ruim, inevitavelmente os seus gráficos serão ruins, afinal o microprocessador só sabe lidar com números.

Fica claro que as qualidades de um computador são determinadas pelo seu microprocessador em conjunto com os circuitos especializados que o auxiliam. Para nós que “conversamos” diretamente com o Z80 via linguagem de máquina, é de fundamental importância conhecermos bem seus auxiliares, pois só assim poderemos extrair o máximo do MSX. Sem estarmos familiarizados com o circuito de som do MSX será impossível criar uma música, e, sem conhecermos o circuito gráfico seremos incapazes de fazer qualquer gráfico. Sentiram o drama?

O HARDWARE

Os micros de maior sucesso no mercado nacional, até o evento do MSX, eram compostos basicamente pelo chip Z80,

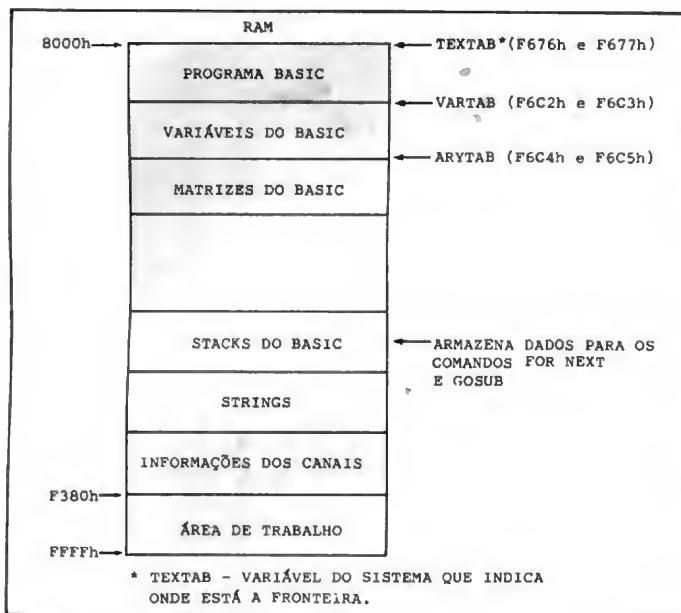


Figura 2 – Esquema da RAM do MSX

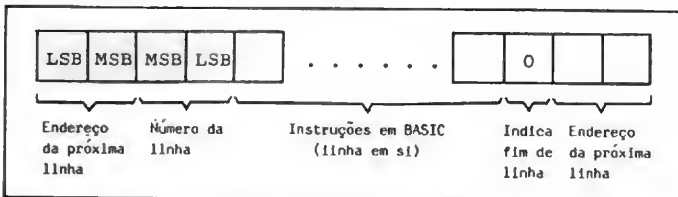


Figura 3 – Estrutura das linhas do BASIC

que era o responsável pelo vídeo, sons e tudo mais, já que seus auxiliares eram muito fraquinhos, exigindo muita atenção do microprocessador. Sem dúvida, o Z80 é capaz de dar conta de todos esses controles, porém isso compromete o seu rendimento, além do que, ele foi feito para fazer contas e endereçamentos e não para tocar músicas.

No MSX, o Z80 não é mais obrigado a pintar a tela ou executar uma canção, pois ganhou poderosíssimos auxiliares, como o TMS 9128A da Texas Instruments (pouco romântico seu nome, não?). Não se sabe ao certo onde esse Miguel Ângelo adquiriu sua habilidade artística, contudo seu curriculum não deixa dúvidas quanto a sua habilidade:

- Resolução de 256 por 192 pontos;
- 15 cores mais o transparente; e
- Mais de 30 sprites (pequenos desenhos criados pelo usuário, que podem ser facilmente movimentados pela tela).

Além desses atributos e muitos outros, o nosso Miguel Ângelo possui ateliê próprio, isto é, sua obra é feita em um lugar especial, a VRAM, onde só ele mexe, dispondo para tal de 16 Kb. Dessa forma, temos 64 Kb integrais para o Z80 acessar e mais 16 Kb para o nosso artista.

O artista de cada micro é diferente da maioria dos artistas famosos que ouvimos falar no tocante à sociabilidade, pois o TMS 9128A é muito sociável. Em lições posteriores iremos ver como encomendar pinturas a esse novo amigo, falando a sua língua, a linguagem de máquina.

Apresento agora o Beethoven, ou, se preferir, o Sivuca do seu MSX: o PSG (Programmable Sound Generator) AY 8910 (não comento esse nome), que além de executar composições em três canais simultâneos e independentes atingindo até oito-oitavas, ainda controla os joysticks, a leitura do gravador cassete e outras coisas.

Por fim, apresento o terceiro grande auxiliar do Z80 no seu MSX: o PPI (Programmable Peripheral Interface) 8255. A sua história é diferente da dos outros artistas, já que não tendo aptidões para as artes, sua mãe o colocou em um curso de administração de memórias; seus dotes logo afloraram e o nosso administrador mostrou-se capaz de controlar também a leitura do

teclado, escrita no gravador cassete e muitas outras tarefas.

Vê-se que o Z80 está bem assessorado no seu MSX e isto aumenta significativamente a responsabilidade do programador, máquina para grandes obras ele tem, basta agora deixá-las frutificarem!

A RAM

O leitor já deve ter ouvido falar que o MSX possui 64 Kb de RAM (além dos 16 Kb de Vídeo RAM) e 32 Kb de ROM. Porém, como todo bom conhecedor do Z80 sabe que este só é capaz de acessar 64 Kb, surge então a questão: como usar os 96 Kb (64 Kb mais 32 Kb) de memória disponíveis no MSX? O sistema, mui sabiamente bolado para organização de memória, é composto por quatro páginas (ver figura 1), sendo cada uma capaz de armazenar 16 Kb, dando um total de 64 Kb. Até aqui tudo bem.

O MSX possui vários blocos de memória que podem ocupar a mesma página e, dessa forma, é feito um chaveamento, o qual indica quais blocos estão sendo acessados simultaneamente. Para identificar um dado bloco, é necessário especificar a página (0 a 3) e o slot (0 a 3), sendo que nunca poderemos acessar dois blocos que possuam a mesma página. No caso da figura 1, não podemos usar a ROM junto com as páginas 0 e 1 do slot 3, pois sendo elas destinadas a RAM, ao acessá-las perdemos o acesso a ROM e, conseqüentemente, o BASIC. Portanto, muito cuidado ao se chavear memória!

Este sistema de chaveamento nos permite ter até 16 Kb x 16 páginas, totalizando 256 Kb de memória. No entanto, cada slot pode ainda ser expandido dando lugar a outros quatro slots e, dessa forma, a máxima capacidade de memória que seu MSX pode ter é de 256 x 4, isto é 1 Mb. Nada mau, você não acha?

Veremos como se chaveia a memória na aula sobre o senhor PPI.



DAISY WHEEL

INTERFACES P/ COMUNICAÇÃO MICRO MÁQUINA DE ESCRIVER

- Compatibiliza Olivetti ET 121, Olivetti Praxis 20 ou Facit 8000 com qualquer micro existente no mercado.
- Compatível com software usado no mainframe dos computadores IBM 4341 e IBM 4381
- Homologado pela SEI
- Compatível com Word, Wordstar, Wordstar 2000 e demais processadores de texto.
- Não altera as características de sua máquina de escrever.
- Buffer interno de 4 a 8 Kbytes, liberando seu micro mais rapidamente.
- Alta qualidade de escrita.
- Velocidade de 20 cps.

OLIVETTI ET 121 DW 121

MICRO OU MAINFRAME

OLIVETTI PRAXIS 20 DW 20

MICRO

FACIT 8000 DW 8000

MICRO OU MAINFRAME

LANÇAMENTOS

COMUTADOR DE IMPRESSORAS DW/CH1 PARALELO PADRÃO CENTRONICS Com ele você poderá selecionar a impressora com a qual o micro irá se comunicar.

- Dispensa a retirada de cabos de uma impressora para outra.
- Informa qual impressora está pronta para imprimir.
- Proporciona um aumento no tamanho dos cabos.

SELECIONADOR DE MICROCOMPUTADORES DW/SM Com ele você poderá selecionar qual micro se comunicará com sua impressora.

- Dispensa a retirada de cabos de um micro para outro.
- Informa qual micro está enviando dados para a impressora.
- Proporciona um aumento no tamanho dos cabos.



DAISY WHEEL
ELETRONICA

Rua Antonio Comparato, 148 São Paulo - SP
CEP 04605 Tel: (011)530-1040/530-4402

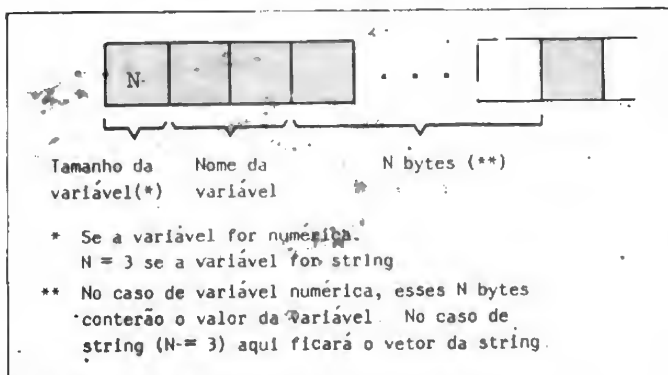


Figura 4 - Esquema do armazenamento de variáveis

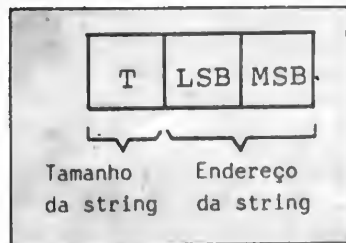


Figura 5 - Vetor que contém as características da string

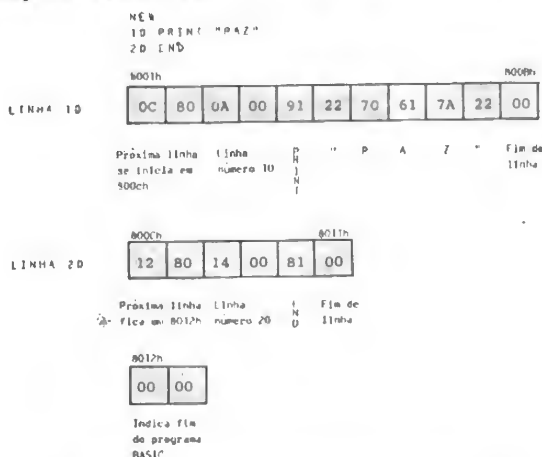
A ESTRUTURA DE ARMAZENAMENTO DE DADOS

Quando usamos o BASIC, temos "ligados" 32 Kb de RAM que ocupam as páginas 2 e 3 do slot 2 no Expert e estão no slot 3 do Hot Bit. Essa RAM é dividida da forma esquematizada na figura 2.

O ARMAZENAMENTO DAS LINHAS DO BASIC

As linhas de um programa em BASIC possuem uma estrutura bem definida. A figura 3 mostra essa estrutura.

Observe que o número da linha é guardado de modo inverso ao qual estamos acostumados, isto é, o byte mais significativo (MSB) antes do byte menos significativo (LSB). O exemplo a seguir esclarece isto:



O ARMAZENAMENTO DE VARIÁVEIS

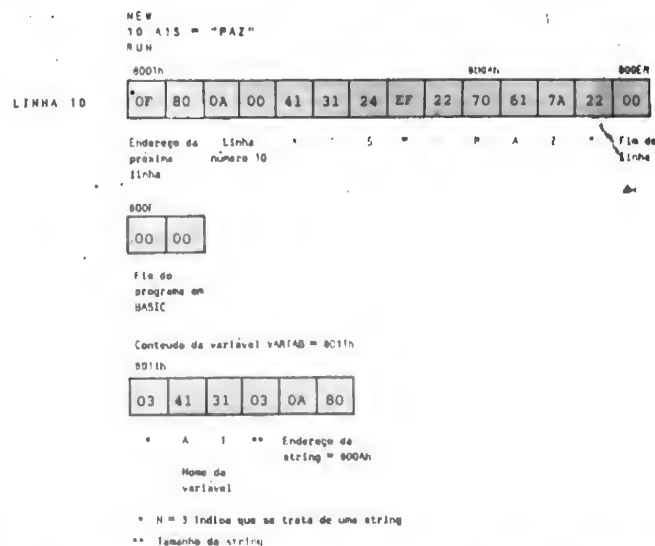
Como já sabemos, as variáveis do BASIC podem ser divididas em numéricas ou não-numéricas. Dentre as numéricas, ainda temos três tipos:

- Variáveis inteiras (simbolizadas por %) — ocupam dois bytes cada.
- Variável de precisão simples (simbolizadas por !) — ocupam quatro bytes cada.
- Variáveis de dupla precisão (simbolizadas por #) — ocupam oito bytes cada.

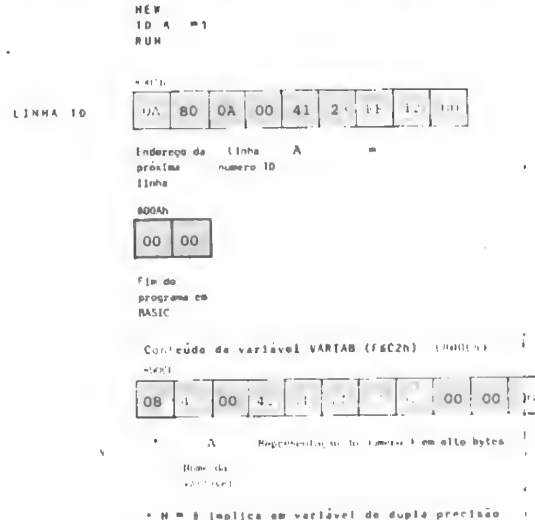
A figura 2 indica onde são armazenadas essas variáveis. Veremos agora a forma desse armazenamento. Cada variável, tanto string quanto numérica, é armazenada segundo o esquema da figura 4.

No caso de variáveis numéricas, o valor da mesma é armazenado na área de variáveis, já com strings isso não ocorre. Neste caso, é armazenado um vetor composto por três bytes. Veja a figura 5.

O endereço da string pode ser tanto no próprio programa BASIC como também na área de strings. Vejamos um exemplo que esclarecerá esse ponto:



Em certos casos não é possível que o ponteiro da string aponte para o programa, pois não há linha do programa BASIC que contenha toda a string. O exemplo a seguir mostra esta situação, sendo importante ressaltar que estruturas como INPUT A\$ e A\$=A\$+B\$ apresentarão a mesma característica.



As matrizes são guardadas de modo análogo. Verifique! Na próxima aula veremos como funciona a parte gráfica do MSX, conhecendo a estrutura de cada screen e manipulando diretamente a VRAM.

Um abraço a todos e até a próxima.

Daniel José Burd é Analista de Sistemas, trabalhando atualmente como Assessor de Informática no "Bancos de Idéias", empresa de sua propriedade. Além disso, programa em BASIC, dBase III e Dataflex em equipamentos compatíveis com ZX Spectrum, MSX, IBM-PC e Apple.